DEZEMBER | JAHRGANG ▸ 11 | AUSGABE ▸ 6/99 | ARTIKEL-NR. ▸ 31 99640

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

SUPPORT ZONE

8 Seiten Tips, Tricks und Cheats!
Incl. Shadow Man-Walkthrough, Teil 2!

GAME OF THE MONTH

DONKEY KONG 64

Der König des Dschungels kehrt zurück!

MICKEY'S RACING ADVENTURE

Disney lädt zur Pistenparty ein!

POKÉMON
Schnapp' sie Dir alle!

Brandheiße News um Pikachu & Co.

SUPER SMASH BROS.

Kampf der Nintendo-Titanen!

NINTENDO GAME INDEX

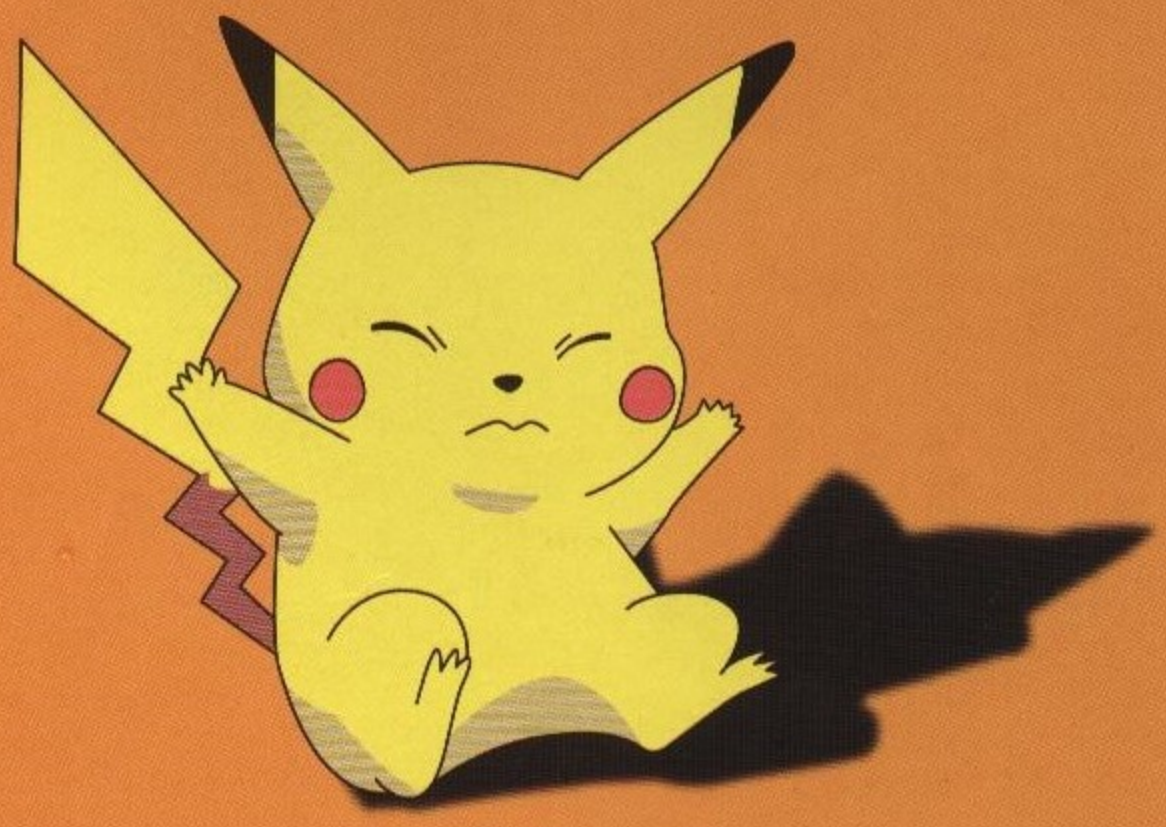
Alle Nintendo64-Spiele auf einen Blick!

BEHIND THE SCENE

Interview mit Turok-Schöpfer David Dienstbier

die N64 color edition gibt es in 6 tollen farben. nur nicht in gelb. pikachu findet's gar nicht

toll



NINTENDO 64

Feel Everything

editorial

BEIM BART DES PROPHETEN

Der Countdown läuft! Das letzte Weihnachtsfest dieses Jahrzehnts steht vor der Tür, das letzte Silvesterfeuerwerk dieses Jahrhunderts wird bereits vorbereitet, das letzte Club Nintendo-Magazin dieses Jahrtausends haltet Ihr in Euren Händen. Das Ereignis ist zu bedeutend, um es in seiner ganzen Tragweite begreifen zu können! Wir sind die Generation, die miterleben darf, wie die Jahreszahl erstmals mit einer „2" beginnt!

Wir werden „live" dabei sein, wenn in der Nacht vom 31. Dezember 1999 zum 1. Januar 2000 so mancher PC das Handtuch wirft, während unser Game Boy Color noch munter vor sich hin trällert. Und wir wissen bereits jetzt, was viele Propheten gemeint haben, als sie von bedeutenden Veränderungen zur Jahrtausendwende sprachen. „Feuerbälle, die vom Himmel fallen": Ganz klar, die Rede ist von den neuen, kristallklaren Nintendo64-Konsolen im überirdischen Transparent-Design (mehr dazu ab Seite 6). „Der Schreckensfürst der Jahrtausendwende" ist natürlich kein Geringerer als King K. Rool, der der Donkey Kong-Sippe wieder einmal sämtliche Bananenvorräte raubt und somit Stoff für das beste und farbenprächtigste Abenteuerspiel auf dem Nintendo64 liefert (ab Seite 12). Und wer die 150 „Segnungen des Daseins" nicht kennt, hat wohl noch nie etwas von den Pokémon gehört, die bereits seit Anfang Oktober auf fast allen Game Boys zu Hause sind!

Ihr seht also, es ist alles im grünen Bereich, und für Weltuntergangsstimmung gibt es keinen Grund. Oder doch? Das Schlimmste, was Euch über die Feiertage passieren kann, sind zu viele geile Spiele und zu wenig Zeit dafür. Beim Setzen der Prioritäten hilft Euch vielleicht diese neue Ausgabe des Club Nintendo-Magazins! Viel Spaß beim Lesen, ein fröhliches Weihnachtsfest und natürlich einen guten Rutsch ins nächste Jahrtausend wünscht Euch Euer

CLAUDE MOYSE

inhalt

GAME OF THE MONTH

12 Donkey Kong 64 — NINTENDO 64

AREA 64

NINTENDO 64

22 Super Smash Bros.

26 Armorines: Project S.W.A.R.M.

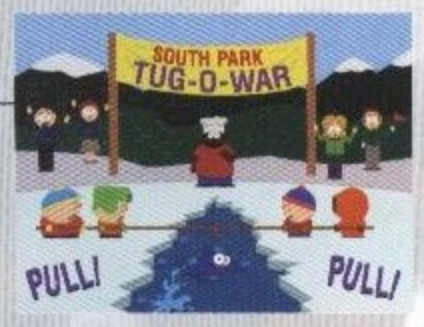
28 Hybrid Heaven

30 Turok – Rage Wars

31 Starcraft 64

32 Ruff & Tumble

33 Earthworm Jim 3D



39 South Park Rally · South Park – Chef's Luv Shack
Rocket – Robot on Wheels · Worms Armageddon

35 World Driver Championship · Road Rash 64
Destruction Derby · Lego Racers

SPECIALS

06 Nintendo 64 Color Edition
Neues Design für das nächste Jahrtausend!

20 Behind the Scene
Interview: „David Dienstbier über Turok – Rage Wars"

38 Fotostory
„Big Trouble in Großostheim"

41 Doppelposter
Pokémon · Jet Force Gemini

58 Comic Fun „Freeze Frame"

RUBRIKEN

03 Editorial

08 Pokémon Center

36 Player's Lounge

37 Impressum

40 System Charts

78 News Flash

83 Final Stage

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
0 60 26 95 03 08

inside

PORTABLE POWER

46 Mickey's Racing Adventure

50 Beauty & the Beast

52 Pokémon

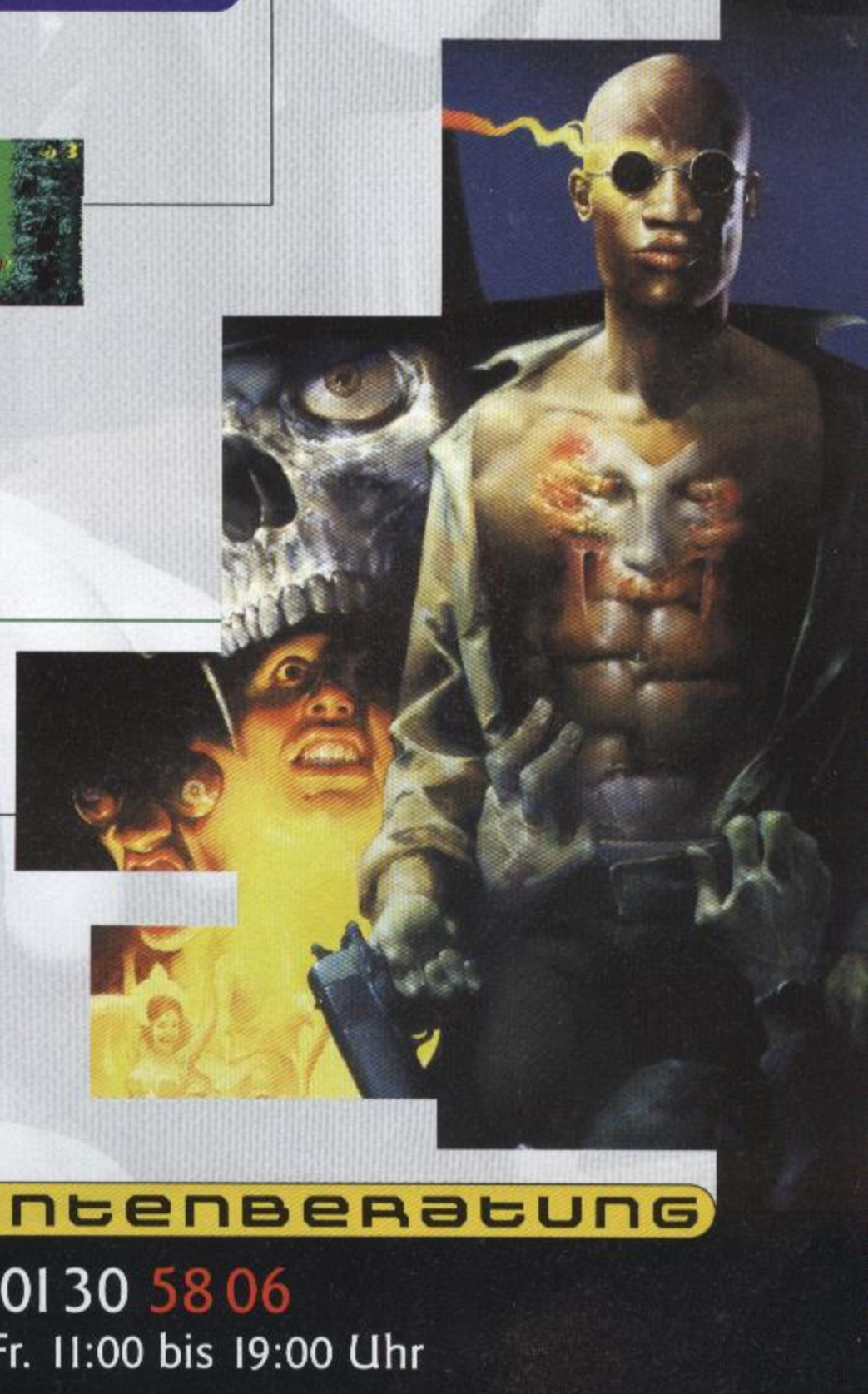
54 *Stars Wars:* Episode I Racer

55 Pumuckls Abenteuer bei den Piraten

56 Mr. Nutz
Oddworld Adventures 2

57 Micro Machines I and 2 Twin Turbo
Disney's Tarzan
Azure Dreams
Turok – Rage Wars

GAME BOY COLOR



SUPPORT ZONE

64 Tricks & Cheats

68 ShadowMan – Walkthrough (Teil 2)

72 Nintendo64 Game Index

SPIELE-HOTLINE

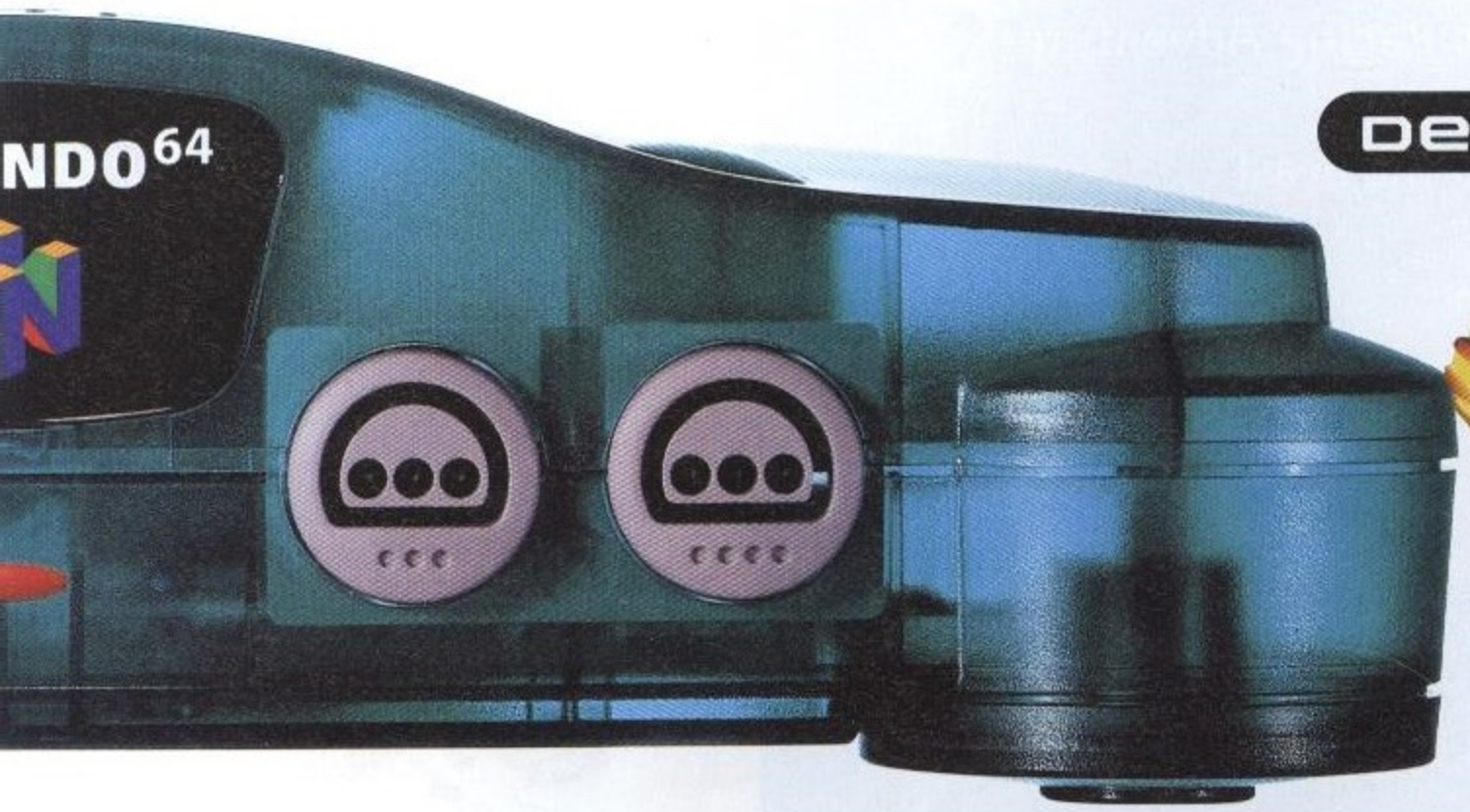
0 60 26 94 09 40
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

01 30 58 06
Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

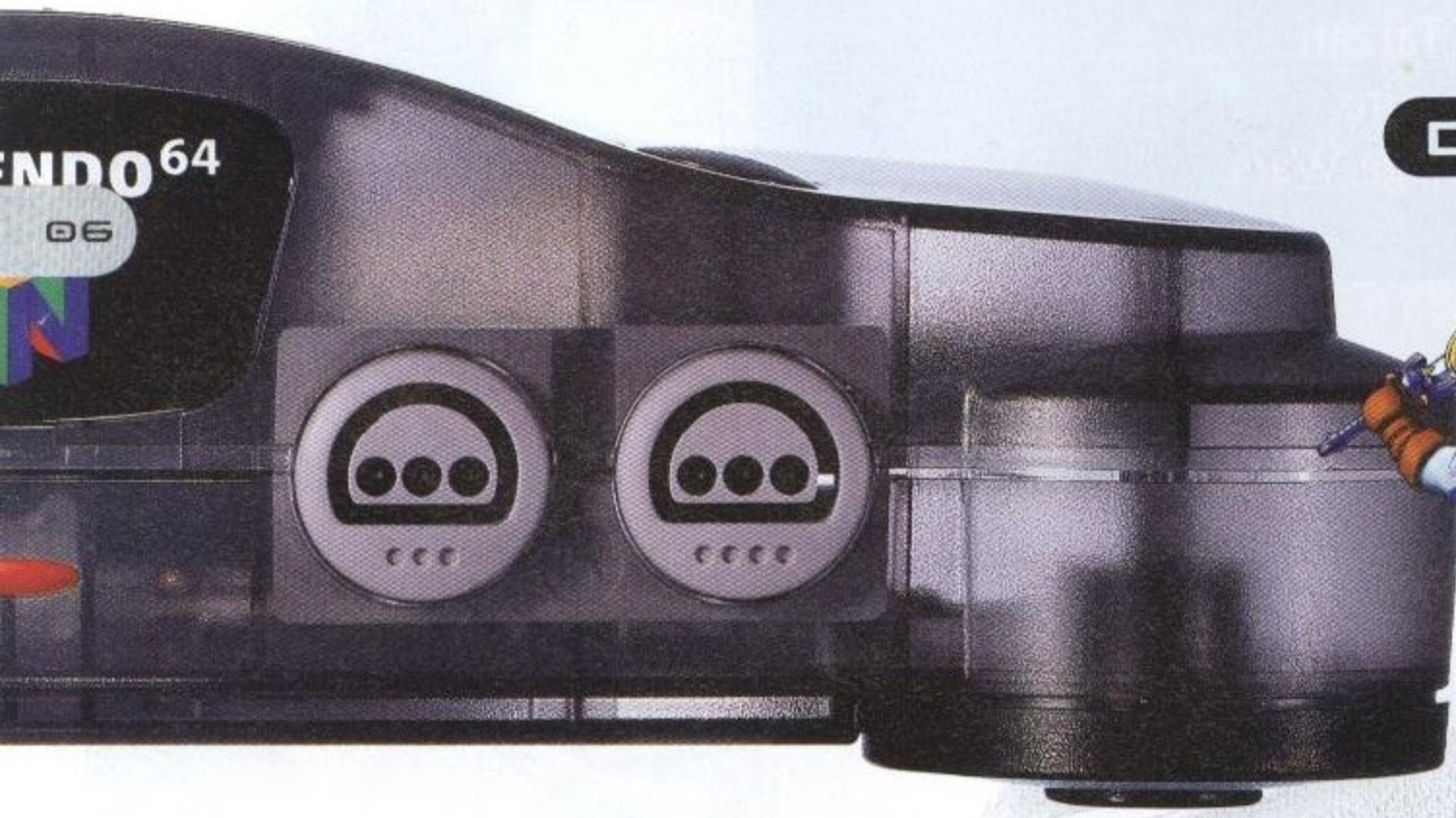
neues design für das

Ein ganz besonderes Feuerwerk bietet das Nintendo64 den Videospiel-Fans zur Jahrtausendwende: Die **NINTENDO64 COLOR EDITION**! In sechs brillanten Farben macht sich das Nintendo64 bereit auf den Weg ins 21. Jahrhundert, und jede einzelne Farbe ist ein echter Knaller! Mit dem



DER ASTRONAUT

Die unendlich blauen Weiten des Universums haben es diesem Spieler angetan, und deshalb entscheidet er sich für **OCEAN BLUE!** Im Sortiment dieses Space Rangers befinden sich **Lylat Wars**, **Forsaken** und die komplette ***Star Wars***-Serie. Ein wenig Nachsicht ist angesagt, denn seine Fingernägel sind derzeit ziemlich abgenagt, da er die Veröffentlichung von **Jet Force Gemini** kaum erwarten kann.



DER MYSTIKER

Vorzugsweise lebt dieser Freund der mystischen Rätsel und sagenumwitterten Gestalten in abgedunkelten Räumen. Nichts paßt besser zu ihm, als die dunkel glimmende **SMOKE BLACK**-Konsole und Spiele wie **The Legend of Zelda – Ocarina of Time**, **Castlevania** und **Shadowman**. Wenn in seinem Zimmer mal wieder nur ein kleines rotes Licht glimmt, hat der Dungeon-Meister offenbar wieder vergessen, die Konsole auszuschalten...

DER SPASSVOGEL

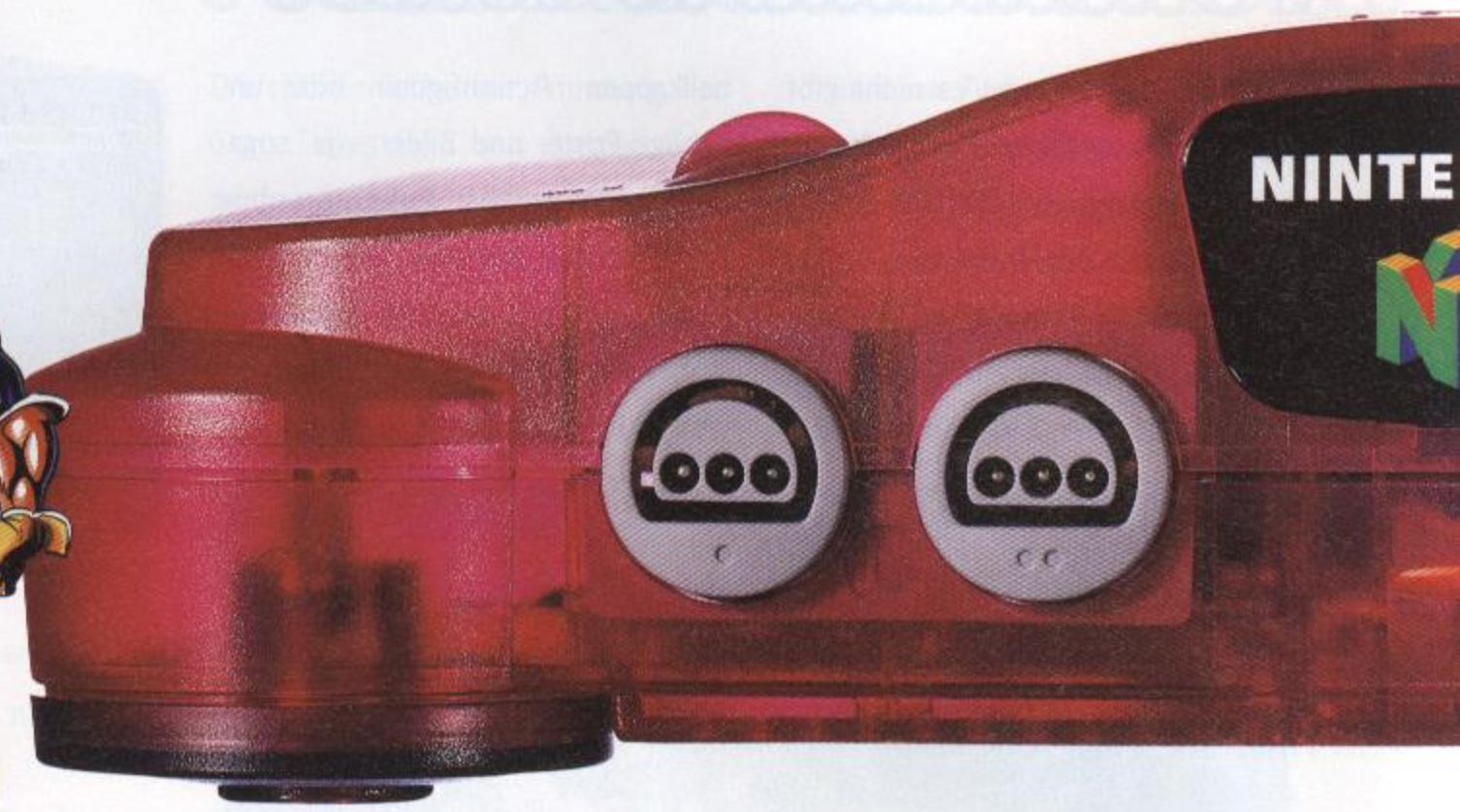
Für alle, die den Spaß als Hauptfaktor im Leben und beim Videospielen ansehen, ist **SEIN ORANGE** die perfekte Konsole! In den Schränken dieser Spieler wird man mit Sicherheit den Klassiker **Super Mario 64** finden, aber sicher auch bald **Rayman 2 – The Great Escape** mit seinen fantasievollen Welten und urkomischen Charakteren.

nächste Jahrtausend

neuen Transparent-Look bleiben keine Wünsche offen: Für jeden Spieler-Typ ist die passende Konsole zu finden, denn die **COLOR EDITION** bietet für jedes Nintendo64-Game das adäquate, coole Outfit! Nach dem Motto: „Sage mir, welche Farbe Du hast, und ich sage Dir, wer du bist!"

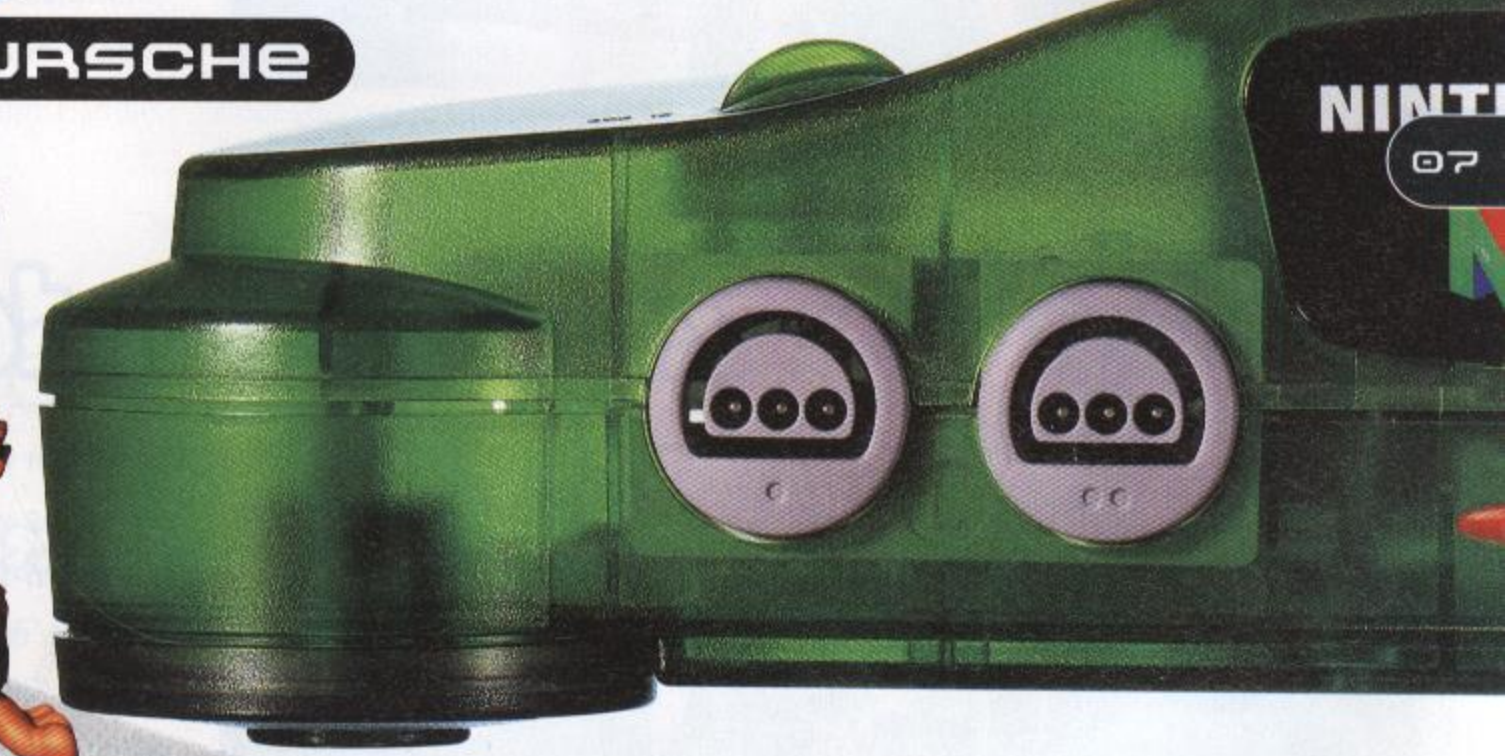
DER HEIZER

Mit einem **FIRE RED**-Besitzer kann man nur schwer Schritt halten, denn er läuft permanent auf Top-Speed! Selten findet man seine Rennspiele (wie **F1 – World Grand Prix F-Zero X** oder **Diddy Kong Racing**) im Regal, denn das Einsortieren würde viel zu lange dauern! Keine andere Farbe gibt das aufbrausende Temperament dieses Rennfahrers auch nur annähernd so gut wieder.



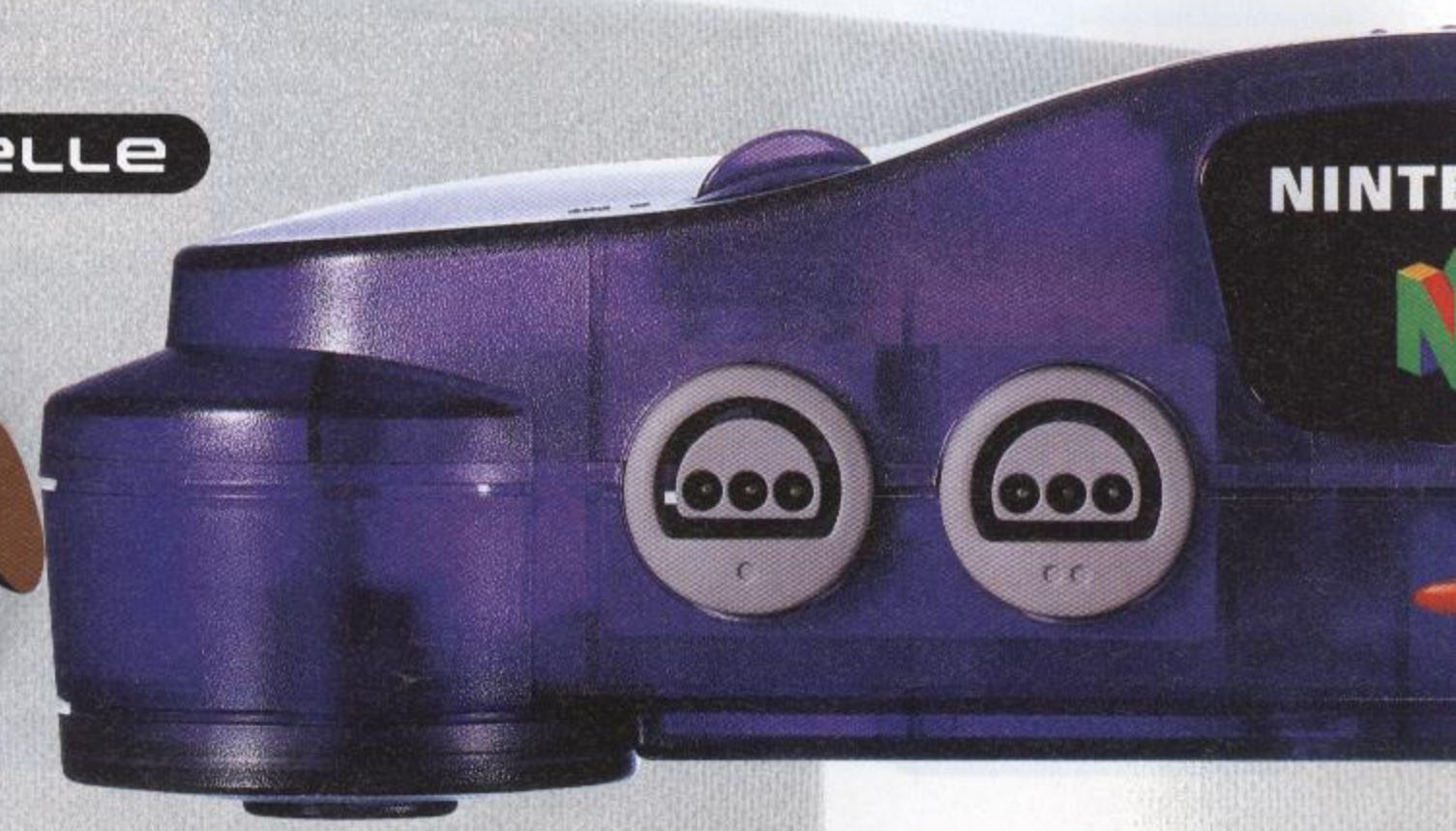
DER NATURBURSCHE

Für diesen Abenteurer gibt es keine Kompromisse! Das Spiel, das er spielt, braucht die richtige Atmosphäre. Kein Wunder also, daß sich in seiner Spielesammlung Games wie **Hybrid Heaven** und das neue **Donkey Kong 64** befinden. Da er großen Wert auf Authentizität legt, besitzt er auch **Mario Golf 64** und **International Superstar Soccer '98**. Mit seiner **JUNGLE GREEN**-Konsole hat er für sich die perfekte Farbwahl getroffen!



DER INDIVIDUELLE

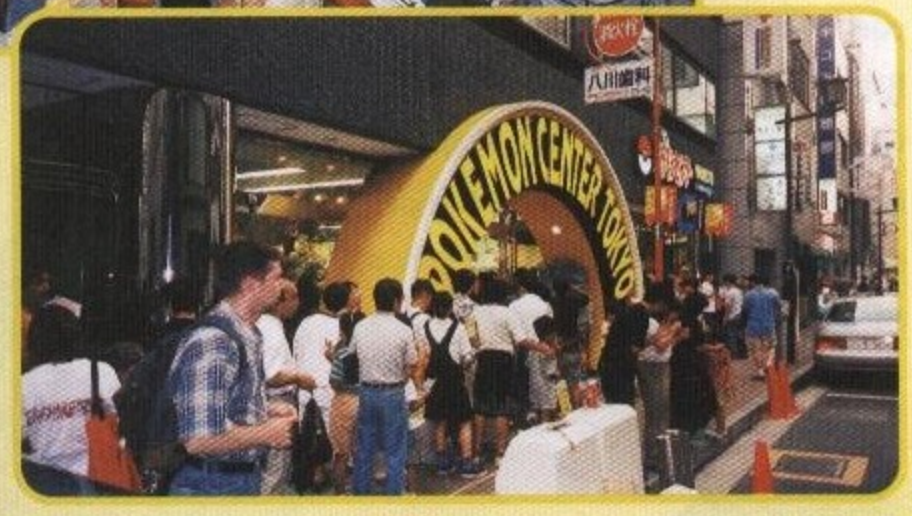
Er läßt sich in keine Norm pressen und auf kein Spielgenre festlegen. Er spielt einfach alles, was ihm Spaß macht! Von **Bomberman 64** und **Yoshi's Story** über **NBA PRO 99** und **WWF Attitude** bis hin zu **Fighters Destiny** und **Gauntlet Legends**: Kein Spiel ist ihm fremd! Um dies zu unterstreichen, wählt er **ATOMIC PURPLE** und wartet schon gespannt auf **Rocket – Robot on Wheels**!



Pokémon-Center

Pokemania in Tokio!

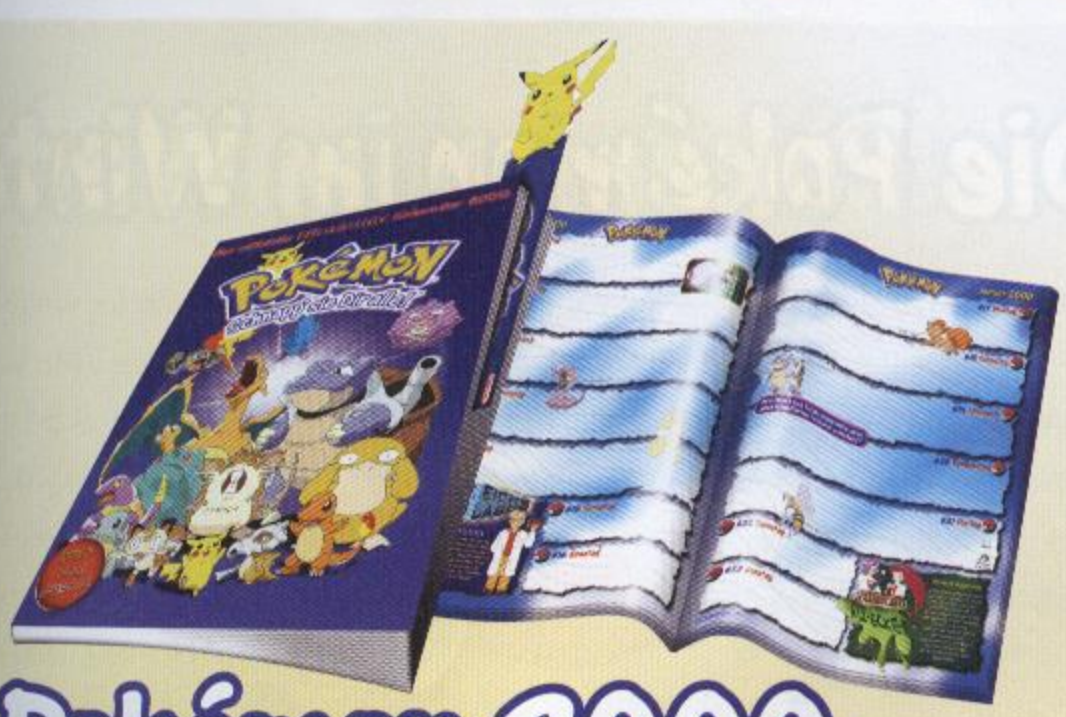
Hier gibt's nichts, was es nicht gibt: Das **Pokémon-Center** in Tokio ist ein gigantisches Paradies für wirklich alles, was mit den **Pokémon** zu tun hat! Egal, ob Plüschtiere, Stempel, Sammelkarten, Geschirr, Gläser, Frisbees, Handtücher, Zahnbürsten, Baseballkappen, Actionfiguren oder unzählige Poster und Bilder – ja, sogar Toilettenpapierhalter: **Pokémon** ohne Ende! Solltet Ihr also jemals nach Tokio kommen, besucht das riesige **Pokémon-Paradies** im Herzen der japanischen Großstadt!



Zurück von der Straße

Sie war ein voller Erfolg, und fast wären die Teams während der gigantischen **Pokémon-Deutschland-Tour** vom Ansturm der Begeisterten überrannt worden: Die Rede ist von der **Pokémon Roadshow**, die auf ihrer Reiseroute den Norden und Süden, den Westen und Osten dieser Republik aufsuchte. Unzählige Interessierte und **Pokémon-Trainer** in spe hatten hier die Möglichkeit, erste Schritte in jener für sie noch neuen Welt zu unternehmen und bereits erste **Pokémon** zu fangen! Und selbstverständlich wurden hier auch alle Fragen rund um das Thema **Pokémon** beantwortet. Wer Pikachu, Gengar oder Quaputzi als lebende, laufende **Pokémon** sehen wollte, der hatte dort ebenso die Gelegenheit – und wer träumt nicht davon, dem **Pokémon** Quaputzi die Pfote zu drücken und sich mit ihm fotografieren zu lassen?

Damit all jene, die nicht dort waren, sehen können, was sie verpasst haben, zeigen wir Euch hier ein paar Bilder. Demnächst sind die **Pokémon-Busse** auch wieder unterwegs... Wir informieren Euch dann auf jeden Fall rechtzeitig!



Pokémon 2000

Der offizielle **Pokémon-Timer** von Nintendo führt Euch Tag für Tag durch das erste Jahr dieses noch jungen Jahrtausends! Laßt Euch begleiten von Infos aus Ashs Action-Box, von Prof. Eichs Tech-Tips, von Rockos kreativen Küchenkünsten und von den „Jetzt gibt's Ärger"-Tips aus Team Rockets Ätz-Ecke! Und wer seine Kenntnisse in Sachen **Pokémon** testen will, für den haben wir knifflige Fragen zum Thema auf jeder Seite untergebracht. Außerdem findet Ihr im Timer auch so coole Features wie Flirtpostkarten, könnt „Steckbriefe" Eurer besten Freunde anlegen und, und, und... Der **multifunktionale, vierfarbige und offizielle Pokémon-Timer** liegt jetzt beim Händler kostenlos für Euch bereit!

Frühstück mit Pikachu

Die coolste Sache seit Erfindung der Corn Flakes läuft seit Anfang September in Deutschland, in Österreich und in der Schweiz: „Sammelt sie alle!" heißt es bei **Kellogg's**! Denn in den Verpackungen von Kellogg's Smacks, Choco Smacks, Froot Loops und Choco Krispies findet Ihr zwei bzw. vier hochwertige **Pokémon-Leuchtaufkleber**!

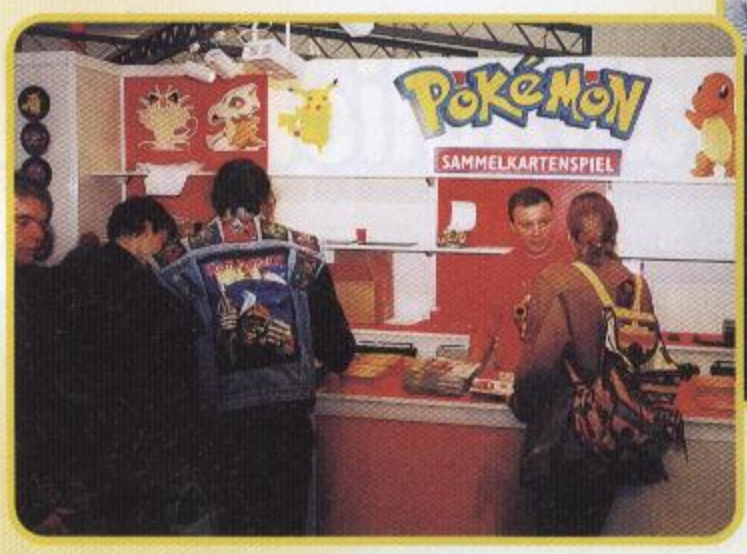
(Achtung: In Österreich und der Schweiz nur in den Packungen von Kellogg's Smacks, Froot Loops und Choco Krispies!)

Für diese Aufkleber – die Ihr auf Euren Schulranzen, den Schreibtisch oder irgendeinen anderen Gegenstand kleben könnt – gibt es auch eine Checkliste, in der Ihr die **Pokémon** abhaken könnt, sowie ein großes Poster!

Doch das war nicht alles: Kellogg's veranstaltet auch ein großes **Gewinnspiel**, bei dem Ihr **Game Boy Color**-Handhelds sowie **Pokémon-Spiele** gewinnen könnt! Guten Appetit, viel Glück und viel Spaß!

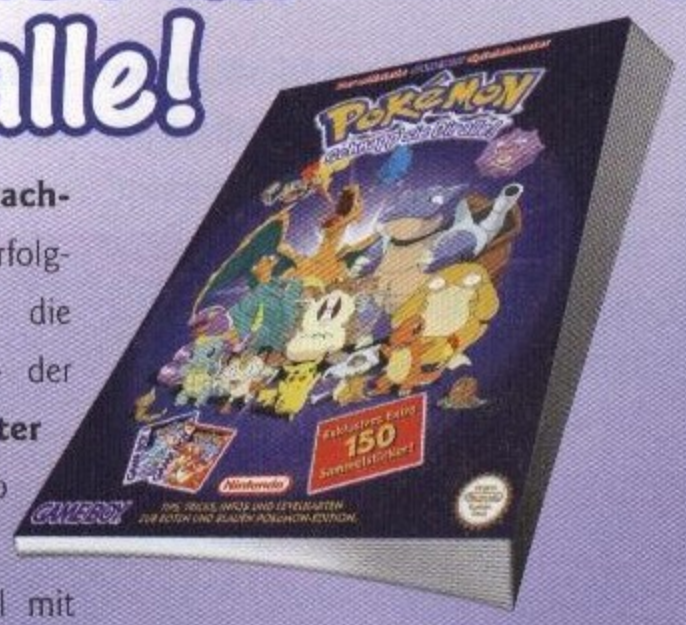
Pokémon auf der „Spiel '99"

Die weltgrößte Publikumsmesse für Spiele fand vom 20. bis 24. Oktober in Essen statt: Auf der **„Spiel '99"** fanden sich insgesamt 546 Aussteller aus 16 Ländern ein, um ihre neuesten Produkte (oder einmal mehr ihre beliebten Klassiker) vorzustellen. Auch die **Pokémon** waren – nicht nur in lebensgroßer Form – auf der Messe anwesend: Am Stand von Amigo Spiel & Freizeit, dem Vertrieb der brandneuen **Pokémon-Sammelkarten**, gab es etliche Tische, an denen die Besucher das Kartenspiel im wahrsten Sinne des Wortes „spielend" kennenlernen konnten. Und diejenigen, die auch das Game Boy-Spiel antesten wollten, die konnten sich an einigen Displays auch in der virtuellen **Pokémon-Welt** orientieren. Der Andrang war enorm, wie unsere Fotos beweisen!



Pokémon Center

Hier findet Ihr sie alle!



Dies ist das **unverzichtbare Nachschlagewerk** für alle, die als erfolgreiche **Pokémon-Trainer** in die Geschichte eingehen wollen – der offizielle **Pokémon-Spieleberater** von den Spieleprofis aus der Club Nintendo-Redaktion! Das 124 Seiten starke Buch ist randvoll mit allen Infos, die Ihr braucht, um Euch erfolgreich als **Pokémon-Trainer** zu behaupten: Alle **Original-Maps** der **Pokémon-Welt**, sämtliche **Aufenthaltsorte** aller 150 **Pokémon**, jede Menge Hintergrundinfos und Erläuterungen zu Trainern, Städten und den Kampftechniken, **Original-Illustrationen** aller **Pokémon** und vieles mehr! Weiterhin findet Ihr einen kompletten Pokédex sowie als **exklusives Extra 150 Aufkleber** aller **Pokémon**, die Ihr in diesen Pokédex einkleben könnt! (Nicht schummeln: Natürlich nur dann, wenn Ihr das entsprechende **Pokémon** auch im Spiel gefunden habt!) Mit dem **offiziellen Pokémon-Spieleberater** werdet Ihr garantiert zum besten **Pokémon-Trainer** aller Zeiten!

Die Pokémon im Winter

Pokémon sind die besten Freunde ihrer Trainerinnen und Trainer! Sie werden von ihnen trainiert, gepflegt und verbringen jede freie Minute gemeinsam mit ihnen. Und jetzt erleben die **Pokémon** ihren ersten Winter in europäischen Gefilden! Doch was unternehmen sie mit ihren Trainern in der verschneiten Jahreszeit?

Zur Beantwortung unserer Frage rechnen wir mit Eurer Kreativität: Wir warten auf Eure Zeichnungen, auf denen zu sehen ist, was **Pokémon** und ihre Trainer im Winter so alles anstellen! Schickt die Bilder an die bekannte Club-Nintendo-Adresse in Eurem Land – die 10 besten Zeichner erhalten von uns je 1 **Pokémon-Actionfiguren-Surprise-Paket**!

Also seid kreativ – wir wollen nicht nur **Pokémon** auf Skiern und auf dem Schlitten sehen! Einsendeschluß ist der 30.12.1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Wo kriechen sie denn?

Durch das **Universal Game Link-Kabel**, natürlich! Denn Ihr wißt ja: Wenn Ihr wirklich alle 150 **Pokémon** sammeln wollt, dann könnt Ihr sie nicht in einer einzigen Edition finden! Ihr müßt sie mit einem Freund tauschen, und dazu benötigt Ihr ein **Universal Game Link-Kabel**. Und welches Kabel könnte dafür geeigneter sein, als die brandneue Edition mit dem **Universal Game Link-Kabel** in der coolen **Pokémon-Verpackung**? Auf der Box tummeln sich nämlich unzählige der von Euch so heiß begehrten Wesen – und wo **Pokémon** drauf sind, da kriechen **Pokémon** auch gern durch! Das **Universal Game Link-Kabel** in der **Pokémon**-Box ist voraussichtlich ab Mitte Dezember bei Eurem Nintendo-Händler erhältlich!

Das Abenteuer geht weiter

Ash und **Misty** gelangen auf ihrer abenteuerlichen Reise von einem faszinierenden Ort zum nächsten und lernen nicht nur ständig neue **Pokémon**, sondern auch die seltsamsten Typen kennen.

Seit August 1999 könnt Ihr die Chronik dieser aufregenden Forschungstour auch in Comicform miterleben – und nun liegt die fünfte Folge der Comicserie vor: „Showdown in Marmoria City" heißt das spannende Abenteuer, in dem Ash gegen den Leiter der Arena von Marmoria City antreten muß. Ob er aus diesem Kampf – gegen dessen granitharte **Gesteins-Pokémon** – siegreich hervorgeht? Holt Euch den kostenlosen Comic im Handel und seht selbst!

Und täglich grüßt das Pokémon

Von Montag bis Freitag, pünktlich um 14:40 Uhr (und als Wiederholung morgens um 7:30) erwarten Euch auf RTL II die aufregenden Abenteuer mit den **Pokémon**! Von Woche zu Woche versammeln sich täglich mehr begeisterte Zuschauer vor den Fernsehschirmen, um Ash, Misty, Rocko und Pikachu auf ihrer beschwerlichen Reise zu begleiten. Geht mit auf Tour, wenn es heißt: „Ich will der Allerbeste sein!"

centre Pokémon

Jetzt sind sie da!

Der 8. Oktober 1999 markierte ein in der Tat historisches Datum in der Geschichte der Videospiele: An diesem Tag nämlich begannen die **Pokémon** mit der Eroberung Europas!

Von Stavanger bis Sevilla und von Manchester bis Magdeburg – Tausende konnten ab jenem Datum endlich selbst als Jäger und Sammler tätig werden. Und egal, ob **Rote** oder **Blaue Edition** – für Millionen begeisterter **Pokémon-Meister** in spe wird wohl besonders jener Tag ein Gedenktag werden, an dem sie ihren Pokédex vervollständigt und alle 150 **Pokémon** gefangen haben! Doch bis dahin ist es bekanntlich ein weiter Weg... Fangen – Sammeln – Trainieren – Tauschen: Auf diese Weise habt Ihr die Chance, ein gefeiertes Mitglied der immer größer werdenden **Pokémon-Liga** zu werden!

Pokémon für's Regal

... und für Euren Schreibtisch... und zum Spielen... und zum Verschenken... und als Maskottchen... und als Glücksbringer... und mit noch viel, viel mehr Möglichkeiten: Mit dem brandneuen, offiziellen **Pokémon-Spielzeug** liefert Euch **Hasbro** Tausende von Ideen – und fast täglich werden es mehr! Egal, ob Ihr ein **Schiggy-Beanie Baby** als Geschenk sucht oder ob Ihr Eurem kleinen Bruder ein **Pokémon Ball Blaster-Set** schenken wollt – Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Außerdem gibt es **Flummis** und last but not least **Action-Figuren**, die coole Moves draufhaben! Wer die **Pokémon** bereits im Spiel lieben gelernt hat, der wird sie nun endgültig ins Herz schließen!

POKéMON DES MONATS

NAME:	Gengar	HOBBIES:	Herumgeistern, Zähne fletschen
NUMMER:	#94	LIEBLINGSBUCH:	Das Geisterhaus
TYP:	Geist / Gift	FÄHIGKEITEN:	Schlecker, Konfustrahl, Nachtnebel, Hypnose (ab Level 29), Traumfresser (ab Level 38)
ALTER:	unbekannt		
ORT:	Nirgends (Gengar entwickelt sich durch Tausch aus Alpollo.)		

Ab ins Netz...

... heißt es für Euch, wenn Ihr im World Wide Web auf die Suche nach **Pokémon** gehen wollt! Dort findet Ihr einen Pokédex, der ständig aktualisiert wird und vor allem die neuesten, offiziellen News rund um die faszinierende Welt der **Pokémon**! Weiterhin haben wir für Euch witzige **Online-Spiele** vorbereitet sowie verschiedene Downloads für Euren Computer.

Und mit dem Spiel „Pokéball los!" könnt Ihr auch hier **Pokémon** fangen und auf diese Weise den Online-Pokédex immer mehr vervollständigen!

Die Adresse, unter der Ihr die offizielle **Pokémon-Homepage** findet, lautet natürlich: **www.pokemon.de!**

Rein in die Arena!

Ihr wollt Eure **Pokémon** in eine dreidimensionale Arena schicken? Ihr wollt sehen, wie Pikachus Blitze in knalligem Gelb über den Bildschirm zucken? Ihr wollt in den Arenen der **Pokémon-Welt** nochmals gegen alle acht Trainer und die Top Vier der **Pokémon-Liga** antreten? Diese Gelegenheit bietet Euch schon bald **Pokémon Stadium**! Dabei handelt es sich um ein Kampfsportspiel der besonderen Art: Alle Duelle laufen nach dem Prinzip der **Pokémon-Duelle** ab, und Ihr könnt Euch auch hier ein ganz persönliches Team zusammenstellen. Genialer Clou von **Pokémon Stadium** ist jedoch, daß Ihr die in Eurer Roten und / oder Blauen Edition gesammelten und individuell aufgepowerten **Pokémon** via **Game Boy Transfer Pak** in das Nintendo64-Spiel übertragen könnt – und dort könnt Ihr sie dann zum Fight in die Arena schicken! **Pokémon Stadium** ist voraussichtlich im Frühjahr 2000 bei Eurem Nintendo-Händler erhältlich.

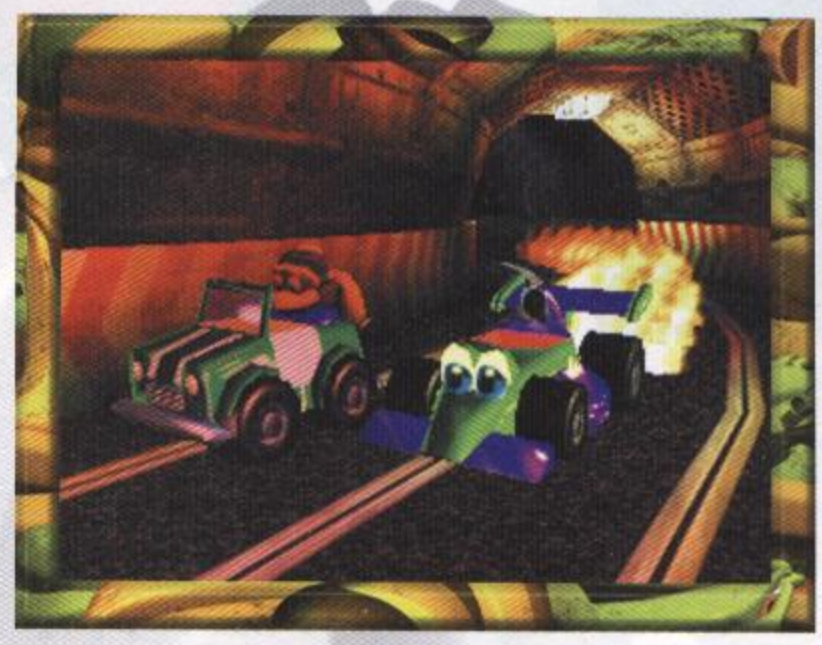
Game of the Month

DONKEY KONG 64™

Die Affen betreten die dreidimensionale Nintendo64-Bühne – und ihr Auftritt ist furios, famos und grandios! Einmal mehr hat es King K. Rool, der übelste Bösewicht des dichten Dschungels, auf die Bananen der Kongs abgesehen – und sein Plan ist hinterhältiger als jemals zuvor! Ihr seid neugierig und wollt endlich wissen, was Euch bei Donkey Kong 64 erwartet? Dann laßt Euch überraschen: Donkey Kong 64 haut Euch wirklich aus den Socken und Ihr werdet Euren Augen nicht trauen...! [inka]

Game of the Month

GAME OF THE MONTH



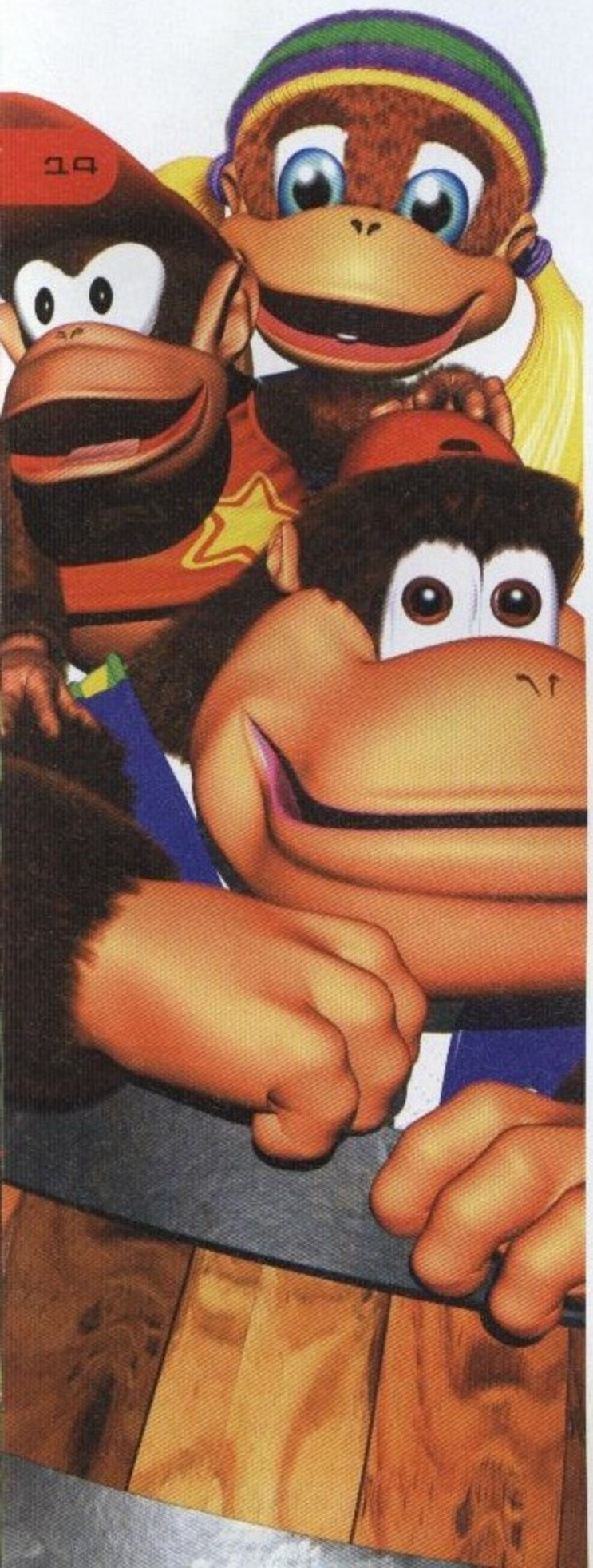
WO SIND UNSERE BANANEN?

Ein wunderschöner Morgen auf der Donkey Kong-Insel. Am goldgelben Strand, der von prächtigen Palmen gesäumt und vom kristallblauen Meer umgeben ist, hört man melodisches Vogelgezwitscher. Die Robben vergnügen sich im warmen Wasser, und alles scheint friedlich!

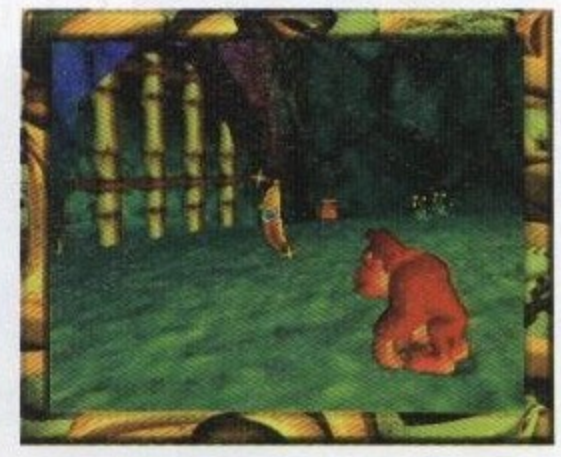
Auch Donkey Kong ist bereits wach, und er geht – nach einem leckeren Frühstücks-Bananenshake – erst einmal seiner Lieblingsbeschäftigung nach: Dem Fitness-Training! Mit spielender Leichtigkeit legt er 50 gekonnte Liegestütze aufs Parkett. Doch plötzlich ist es mit der Ruhe vorbei: Ein aufgeregter Squawks kommt zur Tür hereingeflogen und berichtet, daß King K. Rool alle goldenen Bananen gestohlen und obendrein noch Donkey Kongs Freunde entführt hat! Sofort stürzt der stolze Primat aus seinem Haus, um seine Freunde zu retten und die goldenen Bananen zurückzubringen! Doch bevor er seine Aufgabe in Angriff nehmen kann, steht zunächst ein Besuch bei Großvater Cranky an, der ihn auf sein Abenteuer vorbereitet...

© 1999 NINTENDO. GAME BY RARE.
RAREWARE IS A TRADEMARK OF RARE.

GAME OF



DIE ERFOLGSFORMEL LAUTET: FLIEGENDER WECHSEL!



Nachdem Donkey Kong vier Trainings-Prüfungen bestanden hat, kann das Abenteuer beginnen! Seine erste Aufgabe besteht darin, seine von King K. Rool gekidnappten Freunde aus ihren Gefängnissen zu befreien. Sobald einem der Affen die Freiheit wiedergegeben wurde, wartet er im sogenannten Tauschfass auf seinen Einsatz. Wenn Ihr mit Eurem gerade gesteuerten Primaten in das Fass springt, wird ein Auswahl-Bildschirm eingeblendet, und Ihr könnt Euch für einen der bereits befreiten Affen entscheiden. Und das hat auch seinen Sinn: Viele Abschnitte können nur von bestimmten Mitgliedern der Kong-Sippe erreicht werden. Sei es, daß Abhänge zu steil, Durchgänge zu schmal oder Plattformen zu hoch gelegen sind – nur mit dem richtigen Affen gelangt Ihr zu den gewünschten Stellen!

DER KAMPF DER GERECHTEN!

Trotz ihrer affenstarken Fähigkeiten brauchen die fünf affigen Freunde Helfer in ihrem Kampf gegen King K. Rool! Da wäre zum einen der Waffennarr Funky Kong, der die Bananensucher mit praktischen „Argumentationsverstärkern" ausrüstet, oder die verstorbene Wrinkly Kong, die ab und zu in geisterhafter Gestalt auftaucht und mit hilfreichen Tips zur Seite steht.

Auch einige Verwandlungen stehen auf dem Programm: Findet einer der Affen eine speziell gekennzeichnete Kiste, kann er hineinspringen und sich so in das Nashorn Rambi bzw. den Schwertfisch Enguarde verwandeln. Rambi ist stark genug, um aus Hütten Kleinholz zu machen, während Enguarde sich unter Wasser als Meisterschwimmer und damit als echte Hilfe erweist!

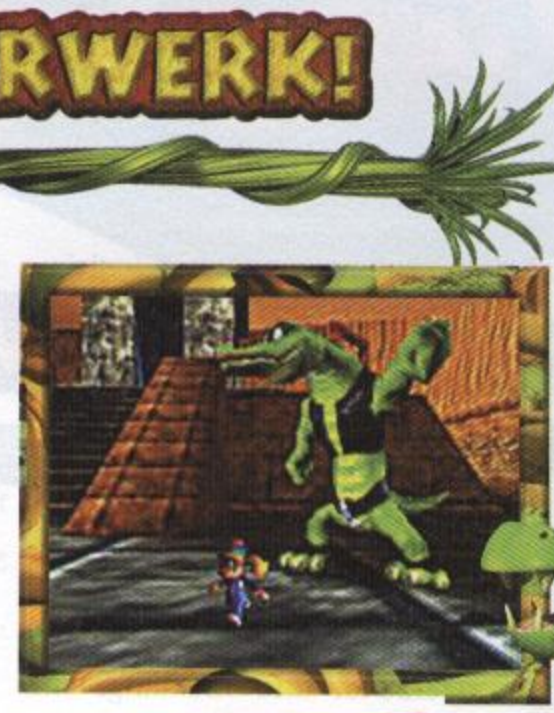
GAME OF THE MONTH

EIN WAHRES MEISTERWERK!

Donkey Kong 64 besticht durch Echtzeit-3D-Grafik, deren Qualität durch das Nintendo64 Expansion Pak in ungeahnte Höhen aufsteigt. Egal, wo man hinschaut – überall wechseln sich faszinierende Licht- und Spiegeleffekte mit wunderschön texturierten Objekten ab, und man weiß gar nicht, wohin der Blick zuerst gehen soll! Auch bei der Darstellung des Wassers haben die Programmierer von Rare in die Trickkiste gegriffen und auf diese Weise sehr realistische Effekte gezaubert.

Und der Sound? Effekte und Musik passen jederzeit exzellent zum Geschehen und unterstützen die gleichsam witzige und fantastische Dschungel-Atmosphäre.

Umfangreiche Level und unzählige verschiedene Aufgaben – darunter jede Menge Minispiele – laden immer wieder zum Durchstreifen dieser einzigartigen Dschungelwelt ein.



MEIN LIEBER BIBER: KREMLINGS UND ANDERE FIESLINGE!

Was wäre ein Donkey Kong-Spiel ohne die fiesen Kremlings und andere Bösewichte? Also seid wie immer auf der Hut: Hinter jeder Ecke müßt Ihr mit hünenhaften Bibern oder Klap Traps rechnen, die nur darauf warten, Euren Energievorrat zu verringern. Natürlich dürfen auch die nervenaufreibenden Kämpfe gegen Levelbosse (u.a. Army Dillo, ein mit Kanonen bewaffnetes, gigantisches Gürteltier, oder Dogadon, eine Riesenlibelle mit ausgesprochen schlechtem Atem) nicht fehlen!

Um gegen einen dieser Bosse antreten zu dürfen, müßt Ihr jeweils eine waagenähnliche Apparatur finden!

Auf der einen Seite davon steht das Schwein Troff und auf der anderen das Nilpferd Scoff. Habt Ihr genug Bananen gesammelt, könnt Ihr Scoff damit füttern. Jede dieser leckeren, gelben Früchte läßt Scoff schwerer werden, und seine Waagschale sinkt herab. Gleichzeitig hebt sich die Schale von Troff. Irgendwann ist sie dann so weit oben, daß er das Schloß der Tür öffnen kann, die Euch bislang den Weg zum Endgegner versperrt hat. Geht Ihr siegreich aus der Konfrontation hervor, erhaltet Ihr einen goldenen DK-Schlüssel. Bringt jeden DK-Schlüssel zu K. Lumsy, der Euch zum Dank das Tor zum nächsten Level öffnet.

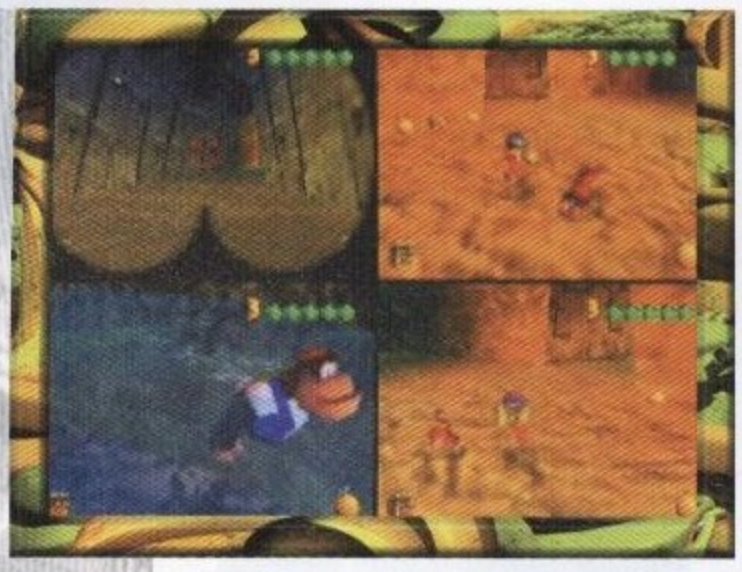
KLEINE ZWISCHENMAHLZEIT GEFÄLLIG?

Während des Abenteuers müßt Ihr eine Vielzahl kniffliger Minispiele bestreiten, in denen Ihr goldene Bananen gewinnen könnt. So steht eine Minenfahrt in einer Lore ebenso auf dem Programm wie verschiedene Rennen mit Booten und Rennautos oder einfach eine Rutschpartie auf dem Hosenboden...

Weiterhin müssen lästige Insekten mit einer großen Fliegenklatsche zu Brei verarbeitet und Kremlings mit den Fäusten oder vielen witzigen Waffen zur Räson gebracht werden. Und das ist noch nicht alles! Die kreativen Köpfe von Rare haben immerhin mehr als 30 Minispiele integriert, in denen Ihr jede Menge praktische und wichtige Extras gewinnen könnt. Ihr seht also, in punkto Abwechslung läßt **Donkey Kong 64** keinen Wunsch offen!

MULTI-AFFEN-MODUS

Was allein schon einen Riesenspaß macht, das wird mit mehreren „menschlichen" Konkurrenten zu einer beispiellos witzigen Keilerei! In den verschiedenen Multiplayer-Duellen (die Ihr allerdings erst erspielen müßt) scheucht Ihr Euch z.B. mit Euren Waffen durch verwinkelte Dschungelarenen oder tragt auf einer Plattform heiße Boxkämpfe aus. Rare ist ja bekannt für schweißtreibende Splitscreen-Multiplayer-Action – daher dürft Ihr Euch auch hier wieder auf spannende Duelle gegen bis zu drei weitere Kämpfer freuen!



of the month

EINE OFFENBARUNG!

Donkey Kong 64 setzt die Serie mit erfolgreicher Affen-Action ohne Probleme fort und begeistert ab der ersten Sekunde! Die originellen Hauptdarsteller, in deren Rollen Ihr schlüpft, sowie die fantastische Atmosphäre lassen Euch vergessen, daß es sich um ein Videospiel handelt. Ein Spiel voller Witz, Spieltiefe und wilder Action in Kombination mit einfallsreich gestalteten, riesigen Levels und einem filmreifen Soundtrack: **Donkey Kong 64** ist in der Tat ein Spiel, wie Ihr es auf dem Nintendo64 bislang noch nie spielen konntet!

Wenn Ihr mir helfen wollt, meine Freunde aus den Händen des fiesen King K. Rool zu befreien und die goldenen Bananen zurückzuholen, braucht Ihr natürlich auch die richtige Stärkung. Hier ist ein leckeres Rezept für einen affenstarken Bananenkuchen, der Euch nicht nur die nötige Kraft für Eure schwere Aufgabe spendet, sondern auch sehr gut schmeckt. Ich könnte jeden Tag einen ganzen Bananenkuchen verdrücken!

DER DONKEY KONG-BANANENKUCHEN

Zutaten:

- *4 Bananen*
- *150 g Butter oder Margarine*
- *4 Eier*
- *250 g Weizenvollkornmehl*
- *40 g gehackte Mandeln*
- *1 Prise Salz*
- *2 Teelöffel Backpulver*
- *etwas Fett für die Form*
- *1 Zitrone*
- *1 Teelöffel Kokosraspeln*
- *1 Teelöffel gehackte Mandeln zum Bestreuen*
- *2 Esslöffel Honig zum Beträufeln*

Zubereitung:

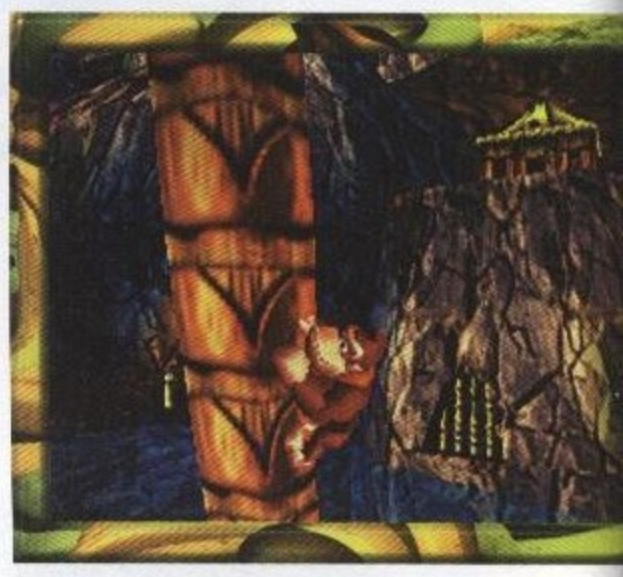
Zerdrückt zwei Bananen mit einer Gabel und verrührt dieses Bananenmus mit Butter (bzw. Margarine) und Honig. Die Masse mit den Eiern schaumig schlagen, danach das Mehl, Backpulver und Mandeln unterheben. Den fertigen Teig füllt Ihr in eine gefettete Kastenform (Länge ca. 25 cm)! Schneidet die restlichen Bananen in Scheiben, beträufelt sie mit etwas Zitrone und legt sie auf den Teig. Danach schiebt Ihr die Form in den Backofen und laßt das ganze 40 Minuten lang bei ca. 200°C backen. Nehmt die Form danach aus dem Ofen, streut Kokosraspeln und Mandeln auf den Kuchen und laßt ihn noch etwa 10 Minuten weiterbacken. Beträufelt ihn danach mit etwas Honig und laßt ihn auf einem Kuchengitter erkalten. **Guten Appetit!**

GAME OF

DIE AFFE

DONKEY KONG

Donkey Kong ist neben Mario, Yoshi und Link der bekannteste Nintendo-Star. Nachdem er sich bereits in unzähligen Abenteuern auf dem Game Boy und dem Super Nintendo tapfer geschlagen hat, stehen ihm nun die Tore in die dritte Dimension offen! Obendrein sind er und seine Mitstreiter erstmals in der Lage, schlagkräftige Waffen einzusetzen, um den Kremlings den Garaus zu machen. So kann Donkey Kong seinen Gegnern z. B. mit der Kokos-Kanone gründlich einheizen! Außerdem wird er durch einen von Cranky Kong entworfenen Trank unverwundbar!



DIDDY KONG

Nachdem Diddy in seinem ersten Abenteuer auf dem Nintendo64 (**Diddy Kong Racing**) dem Weltraum-Schwein Wizpig gezeigt hat, wo der Hammer hängt, brennt er natürlich auch darauf, King K. Rool und seinen Kumpanen in den Hintern zu treten. Diddy ist ohnedies sehr gewandt – und mit dem Raketenrucksack ist er außerdem in der Lage, selbst allerhöchste Plattformen spielend zu erreichen!

GAME OF THE MONTH

GAME OF THE MONTH

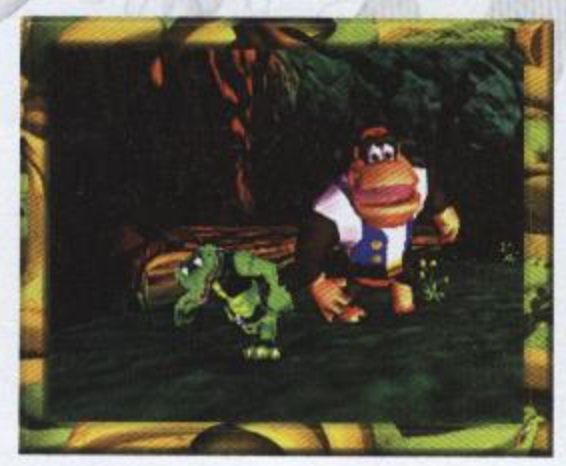
NBANDE

TINY KONG

Das blonde Affenmädchen ist zwar, was die Größe angeht, das kleinste Mitglied der Kong-Familie. Doch mit Ihrer Feder-Flitze hält sie Gegner sicher auf Distanz, und durch Einnahme eines der Tränke von Cranky Kong ist sie in der Lage zu schrumpfen, um danach selbst durch die kleinsten Öffnungen zu schlüpfen. Dank Ihrer Zöpfe kann sie zudem wie ein Helikopter für kurze Zeit durch die Luft wirbeln!

LANKY KONG

Dank seiner langen Arme ist der Orang-Utan Lanky ein begnadeter Schwimmer. Auch seine patentierte Trauben-Tröte verfügt über enorme Durchschlagskraft. Lanky kann außerdem einen Handstand ausführen, der es ihm erlaubt, steile Abhänge zu erklimmen. Und durch den magischen Kong Ballong-Trank ist er in der Lage, für kurze Zeit wie eine Feder durch die Luft zu schweben...



CHUNKY KONG

Chunky ist ein großer, kräftiger Gorilla, der selbst schwerste Objekte mühelos aus dem Weg räumt. Auch seinen Ananas-Atomisator sollte niemand unterschätzen! Sobald Ihr ihn auswählt, zeigt er sein wahres Gesicht – im Vergleich zu ihm ist sogar ein Feigling wagemutig! Aber er profitiert von Crankys Tränken, und die Einnahme läßt ihn nochmals ein gehöriges Stück wachsen. Somit kann auch er jedem Gegner ans Leder!

OF THE MONTH

INTERVIEW

David Dienstbier, der Schöpfer der Turok-Spiele, ließ vor kurzem die staubige Hitze und die sprudelnden Ölfelder seiner texanischen Heimat hinter sich, um das altehrwürdige Europa zu besuchen. Dabei machte er auch einen Abstecher in die Club Nintendo-Redaktion und stellte uns sein neuestes Werk Turok – Legenden des verlorenen Landes vor! [miau]

Club Nintendo: Die Turok-Legende wird demnächst auf dem Nintendo64 fortgesetzt. Seit wann wird an dem Spiel gearbeitet, und wie viele Personen sind in die Entwicklung involviert?

David Dienstbier: Die Arbeit begann eigentlich gleich, nachdem **Turok 2 – Seeds of Evil** in den Läden war. In der Hauptphase der Entwicklung (Leveldesign und Programmierung) bestand das Kernteam aus 18 Personen. Da wir bereits aus den ersten beiden Turok-Teilen viel gelernt hatten, war es uns möglich, die Entwicklungszeit auf ca. sieben Monate zu beschränken. Das ist gerade für die heutige Spielegeneration sehr kurz. Natürlich konnten wir auf die Erfahrungen aus den ersten beiden Teilen zurückgreifen, daher mußten wir in technischer Hinsicht unser Hauptaugenmerk in erster Linie auf den Feinschliff legen.

CN: Welche Story liegt **Turok – Legenden des verlorenen Landes** zugrunde?

DD: Über die Jahrhunderte hinweg gab es viele Krieger, die den Titel "Turok" für sich beanspruchen durften. Joshua Fireseed, der Turok unserer Zeit, mußte sich diesen Titel – ebenso wie seine Vorgänger – erst verdienen. Daher muß er sich im Kampf gegen zahlreiche mächtige und sehr intelligente Gegner beweisen.

CN: Warum wurde bei diesem Spiel der Schwerpunkt auf den Mehrspieler-Modus gelegt?

DD: Viele Spieler fanden, daß der Mehrspieler-Modus in **Turok 2 – Seeds of Evil** ein exzellentes

Feature war. Deshalb haben wir beschlossen, die Mehrspieler-Action in den Vordergrund zu stellen.
Wir können sicherlich behaupten, eines der ausgereiftesten Mehrspieler-Spektakel geschaffen zu haben, das man derzeit auf einer Konsole spielen kann. Schnelles, actionreiches und abwechslungsreiches Gameplay sollen die Spieler förmlich an die Konsole "fesseln"!

CN: Aber was ist mit jenen Spielern, die es bevorzugen, alleine auf die virtuelle Pirsch zu gehen?

DD: Selbstverständlich ist auch ein anspruchsvoller und spannender Einspieler-Modus vorhanden. Gerade in diesem Szenario-Modus kann man unzählige Geheimnisse lüften, welche dann wiederum sowohl in den Mehrspieler- als auch in den Einspieler-Missionen Verwendung finden. Zum Beispiel stehen zu Beginn des Spieles nur vier verschiedene Charaktere zur Verfügung. 14 weitere kann man nach und nach entdecken. Außerdem kann man für jede Figur auch noch verschiedene Outfits freispielen. Weiterhin ist die Abfolge der Missionen nicht strikt festgelegt: Durch bestimmte Handlungen des Helden kann der Spielverlauf eine völlig unerwartete Wendung nehmen. Auf diese Weise ist garantiert auch für ausreichend Einspieler-Spaß gesorgt!

CN: Und welchen Umfang wird das Spektakel haben?

DD: Das Spiel schlummert auf einem 64 MBit-Modul. Bis alle Geheimnisse gelüftet sind und alle Welten durchforstet wurden, vergehen schon 30 Stunden und mehr - und das gilt nur für den Einspielermodus.

CN: In den ersten beiden Turok-Abenteuern haben sich die Gegner nicht zuletzt durch herausragende künstliche Intelligenz ausgezeichnet. Wie verhalten sich die Widersacher im neuen Spiel?

DD: Die künstliche Intelligenz (kurz: AI für Artificial Intelligence) ist integraler Bestandteil des Gameplays. Auf einer Skala von 1 (blöd wie ein schwarzes T-Shirt) bis 5 (hochintelligente Jäger mit lichtschnellen Reaktionen) läßt sich das Verhalten der Gegner einstellen. Im Gegensatz zu den Vorgängern mußten wir hier eine ganze Reihe zusätzlicher Faktoren beachten. Die Gegner sind intelligent genug, um Waffen zu finden, sie richtig einzusetzen, die Umgebung zu erkunden, andere Spieler in Fallen zu locken, im Notfall zu flüchten oder geschwächte Widersacher zu verfolgen.

CN: Nachdem wir gerade eine Vorabversion testen durften, steht uns der Sinn natürlich nach mehr! Wir bedanken uns herzlich für das Interview und wünschen auch weiterhin viel Erfolg!

area 64

Super Smash Bros.
Seite 22

Armorines: Project S.W.A.R.M.
Seite 26

Hybrid Heaven
Seite 28

Turok – Rage Wars
Seite 30

Starcraft 64
Seite 31

Ruff & Tumble
Seite 32

Earthworm Jim 3D
Seite 33

SUPER SMASH BROS.™

So etwas habt Ihr bis jetzt noch nicht erlebt! Die sonst friedlichen Nintendo-Charaktere treffen sich, um im wilden Schlagabtausch herauszufinden, wer der Stärkste von ihnen sein mag! Mario, Yoshi, Pikachu... ja, sogar Kirby und Samus Aran stürzen sich in diesem Party-Prügel-Spaß in die Arena. Und auch Ihr werdet Luftsprünge machen und vor Begeisterung Saltos schlagen, wenn Ihr bei Super Smash Bros. den Controller in der Hand haltet!

[inka]

RING FREI ZUR ERSTEN RUNDE

Schon nach wenigen Kampfsekunden ist klar, daß es sich bei **Super Smash Bros.** um mehr als um ein gewöhnliches Kampfspiel handelt: Jeder Kämpfer verfügt u.a. über seine ganz persönlichen, signifikanten Special-Moves, die Ihr auch aus dessen Abenteuern kennt. So kann z.B. Kirby Gegner verschlucken und deren Fähigkeiten annehmen, und Links Wirbelattacke gehört auch in **Super Smash Bros.** zu den coolsten Attacken des grünberockten Streiters. Durch den geschickten Einsatz der Moves müßt Ihr Euren Gegnern genug Schaden zufügen, um sie von der Plattform werfen zu können. Je mehr Schaden ein Gegner dabei erleidet, desto leichter könnt Ihr ihn ins digitale Nirvana schicken.

Watz!!! RUMMS!!! Ba-ZONG!!!

Das ist nicht alles, was **Super Smash Bros.** von anderen Vertretern des Fighting-Genres unterscheidet: Während des Kampfes tauchen, je nach Arena, gelegentlich Items auf, die Ihr nehmen und einsetzen könnt. Sei es ein Fächer(!), ein riesengroßer Lolli oder ein Zauberstab – das Arsenal ist groß und witzig zugleich. So gibt es auch einen Pokéball, aus dem, wenn er geworfen wird, ein Pokémon hüpft und den Gegner mit charaktertypischen Attacken angreift. So gleicht kein Kampf dem anderen, und Langeweile hat absolut keine Chance!

Die Arenen wurden übrigens den Welten nachempfunden, in denen sich die Helden normalerweise bewegen. Durch die verschieden gestalteten Umgebungen sind immer neue Strategien nötig, um erfolgreich aus dem Kampf hervorzugehen.

Noch Mehr Kämpfer braucht das Land!

Zu Beginn stehen Euch acht Fighter zur Verfügung, doch wenn Ihr die verschiedenen Einspieler-Modi erfolgreich absolviert, könnt Ihr die Anzahl auf stattliche zwölf Recken erhöhen – laßt Euch überraschen, wer zu den vier versteckten Kämpfern zählt!

Es gibt vier verschiedene Einspieler-Modi: Kampf, Training und zwei verschiedene Bonusspiele, wobei Ihr im ersten Bonusspiel eine bestimmte Anzahl von Zielscheiben zerschlagen müßt, während das zweite ein kniffliges Plattform-Hüpfspiel ist.

Für den absoluten Partyspaß sorgt aber der Mehrspieler-Modus – er garantiert stundenlangen Fighting-Fun für Euch und drei Eurer Kumpels! Nach den Mottos „Jeder gegen Jeden", „Alle gegen Einen" oder in Zweier-Teams dürft Ihr nach Herzenslust aufeinander losgehen!

SUPER SMASH BROS. ™
*© 1999 NINTENDO/HAL LABORATORY, INC. CHARACTER © NINTENDO/HAL LABORATORY, INC./CREATURES INC./GAME FREAK INC.

area 64

Die

Kirby

Der nur 80 cm große, rosafarbene Knuddelheld Kirby hat in **Super Smash Bros.** seinen ersten 64-Bit-Auftritt. Kirby kann auch in diesem wilden Kampfspektakel seine Gegner schlucken und auf diese Weise deren Attacken für immer neue Angriffsvarianten imitieren.

Donkey Kong

Mario und Donkey Kong sind seit vielen Jahren gute Freunde. Das hält sie allerdings nicht davon ab, in diesem Turnier ihre Kräfte zu messen. Mit enormer Kraft schlägt Donkey Kong (bald auch in seinem ersten Nintendo64-Abenteuer) seine Gegner ungespitzt in den Boden!

Fox McCloud

Der junge Fox McCloud trat einst in die Fußstapfen seines Vaters und wurde Anführer des Star Fox-Teams. Zusammen mit seiner Crew konnte er den Spacetyrannen Andross besiegen. Fox ist ein ernstzunehmender Gegner, der sich vor allem auf seine Laserkanone verlässt.

Pikachu

Pikachu gehört zur Klasse der Elektro-Pokémon, daher setzt es im Kampf neben Agilität und Ruckzuckhieb besonders auf seine voltstarken Elektroattacken. Ob Donnerschlag oder Donnerblitz: Pikachu bereitet seinen Gegnern einen wahrhaft elektrisierenden Empfang!

kämpferriege

LINK

Mit Stärke und Willenskraft sowie das legendäre Master-Schwert in seinen Händen haltend, ist der Held der legendären Zelda-Saga für jeden Kampf bestens gewappnet. Für wirkungsvolle Fernattacken hat er übrigens stets ein paar praktische Donnerblumen parat...

SAMUS ARAN

Samus ist fraglos die mutigste Kopfgeldjägerin der Galaxis! Ihr Outfit ist eine Spezial-Entwicklung und erlaubt, die waghalsigsten Manöver auszuführen. Und er verleiht ihr nahezu übermenschliche Kraft, daher ist ihr kraftvoller Faustschlag im ganzen Universum gefürchtet!

YOSHI

Früher lediglich Marios Reittier, hat Yoshi mittlerweile selbst enorme Erfahrung als Abenteurer gesammelt. Im Kampf verschluckt er seine Gegner, um sie – in Eierschalen gehüllt – wieder auszuspucken und anschließend mit kraftvollen Schlägen und Tritten zu bearbeiten...

MARIO

Der wohl bekannteste Nintendo-Charakter hat in zahllosen Jump'n'Run-Abenteuern bewiesen, daß er zum Helden geboren wurde. Auch als Golfspieler, Rennfahrer, Schiedsrichter und Doktor oder jetzt als Herr der schnellen Fäuste – Mario macht stets eine gute Figur!

ZAHLEN, BITTE!

Nach dem Kampf wird eine Tabelle mit umfangreichen Statistiken zum Kampfgeschehen eingeblendet. Hier könnt Ihr u.a. die exakte Anzahl der Treffer, die Ihr Eurem Gegner zugefügt habt, ablesen. Weiterhin wird die Anzahl Eurer selbst erlittenen oder ausgeteilten KOs angegeben und vieles mehr. So bleiben auch bei den Statistikfreunden unter Euch keine Wünsche offen! **Super Smash Bros.** ist eine erfrischende und witzige Variante im Fighting-Genre. Je mehr Sessions Ihr alleine oder mit Euren Freunden veranstaltet, desto mehr Spaß werdet Ihr daran haben!

AREA 64

ARMORINES
PROJECT S.W.A.R.M.

Und hier die Nachrichten: Aus Sibirien wird gemeldet, daß in den letzten Stunden eine außerirdische Armee mutierter Insekten gelandet ist. Es handelt sich um eine äußerst aggressive Lebensform, die alles angreift, was ihren Toleranzradius überschreitet. Ein Wissenschaftlerteam ist bereits vor Ort und versucht, der Lage Herr zu werden. Bitte bleiben Sie in Ihren Häusern und verfolgen Sie weiterhin die Nachrichtensendungen in Rundfunk und Fernsehen! [miau]

Sie sind gelandet

Plötzlich sind sie da. Keiner weiß, woher sie kommen und was ihre Absichten sind. Fest steht nur: Sie sind äußerst gefährlich! Den ersten Kontakt mit einer außerirdischen Lebensform hat man sich wohl gänzlich anders vorgestellt: Man erhoffte sich neue Technologien, wissenschaftliche Erkenntnisse jenseits menschlicher Vorstellungskraft und die Lösung zahlreicher Umweltprobleme. Aber was die Menschheit stattdessen erhält, sind Überfälle auf sibirische Außenposten, glühende Energiestöße aus den weit aufgerissenen Mäulern riesiger Insekten und ein Meer der Verwüstung. Keiner kennt den Plan hinter dieser plötzlichen Invasion. Eines ist jedoch sicher: Dem Einsatzteam bleiben nur 128 Stunden Zeit, um den finsteren Machenschaften der unheimlichen Außerirdischen entgegenzuwirken.

*Vorlage für **Armorines: Project S.W.A.R.M.** waren die Comics des amerikanischen Valiant-Verlages.*

Mission: Finden und zerstören

Eigentlich sollten nur kampferfahrene Elitesoldaten in die Schlacht gegen die Invasoren geschickt werden. Aber dabei würden wichtige Erkenntnisse über die fremde Rasse aus dem Weltall für immer verloren gehen. So werden nach dem Prinzip „Kenne Deinen Feind!" zwei hochdekorierte Wissenschaftler ausgewählt und nach Sibirien geschickt. Ausgerüstet mit modernsten Kampfanzügen, die resistent gegen alle Arten widriger Umwelteinflüsse und Alienschüsse sind, versuchen die beiden nun, die feindliche Basis zu infiltrieren und die Insektoiden unschädlich zu machen. Dabei stellt sich Ihnen die gesamte Käfer-Armee entgegen und beharkt sie mit allem, was ihre bionischen Waffen hergeben. Aber letztlich hat ja auch niemand behauptet, daß der Job einfach würde...

Wo ist nur das Insektenspray?!!

Glücklicherweise dürft Ihr in der Rolle eines der beiden Wissenschaftler (mit mehr als nur einer Fliegenpatsche ausgerüstet) losziehen. Ein weites Arsenal effektiver Hi-Tech-Waffen steht Euch auf Knopfdruck zur Verfügung: Diese höchst einfallsreichen Utensilien eignen sich hervorragend, um heranstürmende Riesenkäfer in brutzelnde Chitin-Burger zu verwandeln. Angesichts solch hilfreichen Equipments geht das Herz jedes intergalaktischen Kammerjägers vor Freude über!

Darüberhinaus könnt Ihr Euren militärischen Rang verbessern, indem Ihr so viele Geheimnisse wie möglich lüftet, Missionsziele erfüllt und natürlich die Basis von der Käferplage befreit. Bis es aber zum großen Showdown kommt, werden Eure Nasen noch jede Menge verschmorte Insektenpanzer zu schnuppern bekommen!

Krabbelnder Käferkram

Armorines: Project S.W.A.R.M. katapultiert Euch auf eine neue Ebene im Bereich der Ego-Shooter! Zahlreiche verschiedene Feindkreationen wuseln, herrlich realistisch animiert, durch fünf riesengroße Level. Die Gestaltung der einzelnen Welten ist an Vielfalt und Detailreichtum kaum zu überbieten. Blubbernde Lavaströme, finstere Höhlensysteme und das kalte Weltall sind nur einige der Orte, die Ihr im Verlauf des Spieles erforscht. Dabei werden Eure Augen mit hochauflösenden Grafiken verwöhnt. Die Gegner verfügen über eine beinahe schon diabolische, künstliche Intelligenz, der Einsatz der verschiedenen Waffen wurde äußerst effektvoll in Szene gesetzt und über einen Mangel an Spieloptionen (Ein- bis Vierspieler-Modi, Team-Modus usw.) kann man auch nicht klagen. Nicht nur für Fans des Kino-Hits „Starship Troopers" stellt **Armorines: Project S.W.A.R.M.** ein feuriges Freudenfest dar!

ARMORINES™ AND ACCLAIM® © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.
DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS LONDON. LICENSED BY NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

HYBRID HEAVEN

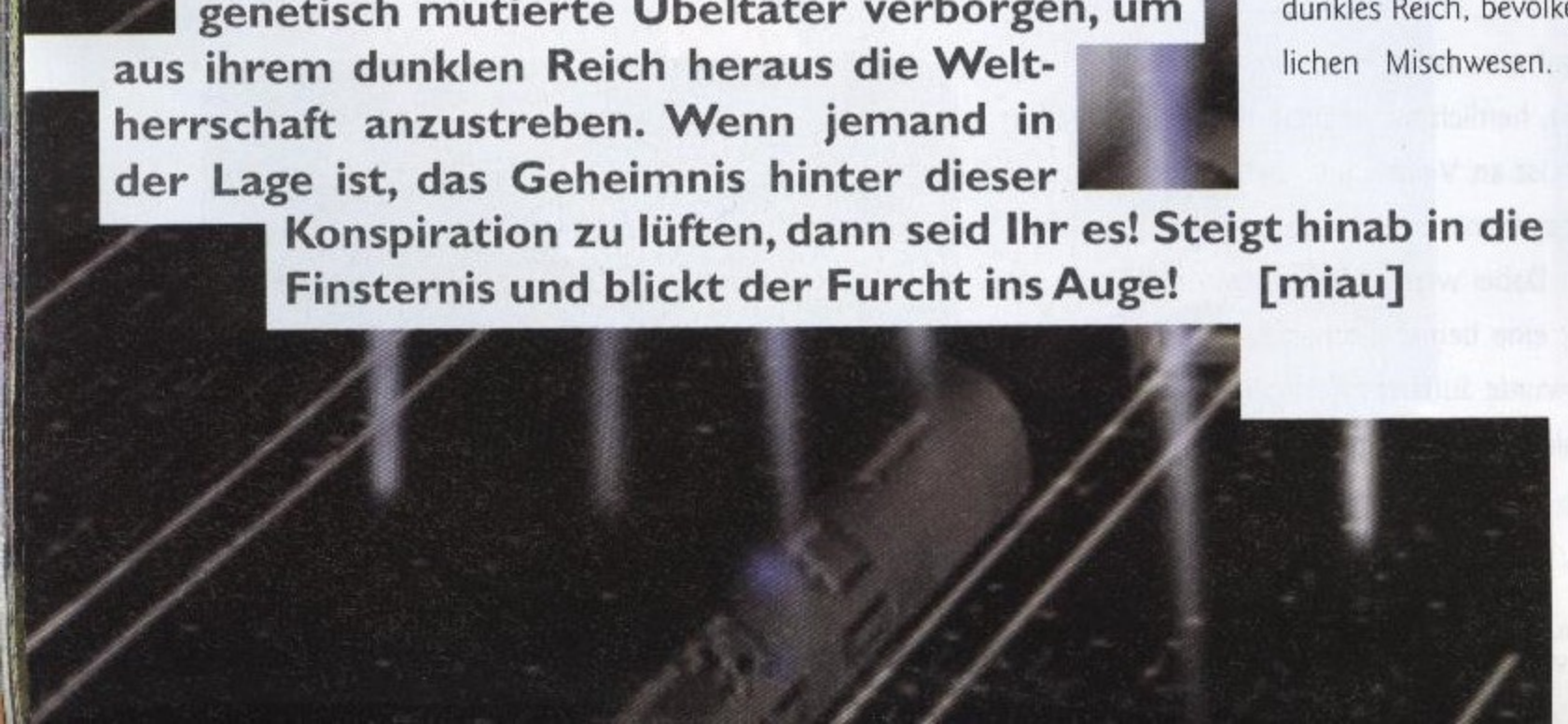
DIAZ! WAS... WAS TUST DU DA?!

Dezember 2000. Der Präsident der USA ist auf dem Weg nach New York, um ein wichtiges Friedensabkommen zu unterzeichnen. Noch weiß er nicht, daß durch Gentechnik erzeugte Klone eine Invasion planen. Der mächtigste Mann der Welt soll gekidnappt und durch ein willenloses Double ersetzt werden. Doch als der Klon eines Bodyguards den entscheidenden Akt einleiten will, wird er durch Diaz (alias Johnny Slater), einen Agenten des Secret Service, aufgehalten. Ihr schlüpft in die Rolle des Superagenten und macht Euch auf, unzählige Meilen unterirdischer Tunnelsysteme zu erforschen, um die Drahtzieher der geplanten Entführung aufzuspüren.

ES GIBT EINE STADT – UNTER DER STADT!

Wer den Filmklassiker „Blade Runner" kennt, dem wird das düstere Science Fiction-Ambiente in **Hybrid Heaven** gleich bekannt vorkommen. Fernab von der von Leben erfüllten Großstadt, verborgen vor dem Licht der Sonne und unerreichbar für unwissende Erdenbürger erstreckt sich ein dunkles Reich, bevölkert von unheimlichen Mischwesen. Halb Mensch, halb Maschine stapfen sie durch ihre geheime Festung und greifen alles an, was nicht wie Ihresgleichen aussieht. Um gegen diese monströsen Kreaturen anzukommen, werdet Ihr all Eure Kraft und Geschicklichkeit einsetzen müssen. Denn vergeßt eines nicht: Das Wohl der Welt liegt allein in Euren Händen!

Mulder und Scully haben es schon immer gewußt: Es ist eine Verschwörung im Gange! Tief im Bauch der Großstadt halten sich genetisch mutierte Übeltäter verborgen, um aus ihrem dunklen Reich heraus die Weltherrschaft anzustreben. Wenn jemand in der Lage ist, das Geheimnis hinter dieser Konspiration zu lüften, dann seid Ihr es! Steigt hinab in die Finsternis und blickt der Furcht ins Auge! [miau]



MEIN ARM IST STÄRKER ALS DEIN BEIN!

Das Kampfsystem verdient Euer ganz besonderes Augenmerk! Grundsätzlich könnt Ihr mit beiden Fäusten zuschlagen und mit den Füßen kräftig zutreten. Aber wenn Ihr z.B. ständig mit dem rechten Arm angreift, wird dieser natürlich wesentlich stärker trainiert als die anderen Gliedmaßen. So richtet ein rechter Haken nach kurzer Zeit mehr Schaden an als ein linker Schwinger. Achtet daher darauf, daß Ihr im Laufe des Abenteuers Euren gesamten Körper gleichmäßig stark trainiert. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, jede Kreatur, welche Ihr im Verlauf des Abenteuers besiegt, in einem speziellen Zweispieler-Modus nochmals aufzurufen. Hier könnt Ihr Euch mit einem Freund

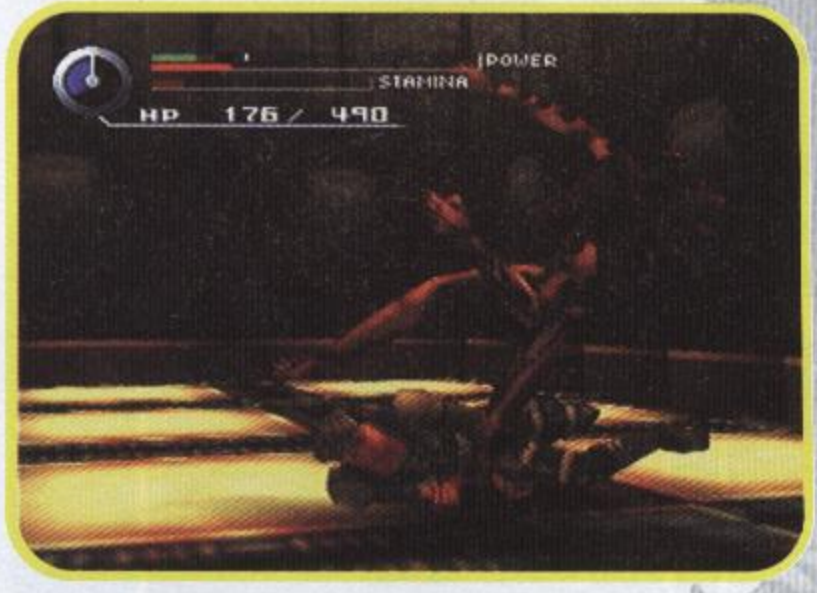
in bester Fighting-Manier harte Kämpfe mit den unheimlichen Figuren liefern!

IST DAS MEIN HERZ, DAS DA SO HÄMMERT?

Orchestral, brachial, monumental und noch ein paar „-als" mehr – nur so läßt sich der Sound von **Hybrid Heaven** beschreiben. Die finstere Musik paßt hervorragend zur unheimlichen Atmosphäre des Spiels. Meist wird das Geschehen von einem Klangteppich unterlegt, dazwischen ertönt zuweilen der grauenhafte Schrei einer widernatürlichen Gen-Schöpfung. Kommt es zu einem Kampf, legt die Musik einen Zahn zu, um die Hektik und Spannung der Auseinandersetzung zu unterstreichen. Wenn es die optische Gestaltung ist, die einen Spannungskäfig aufbaut, dann ist der Sound die Tür, durch die Ihr ihn betreten könnt!

DUNKELHEIT IN MEINEM DENKEN...

Hybrid Heaven verbindet auf grandiose Weise schnelles, actionreiches Geschehen mit dem trainingsbasierenden Charaktersystem eines klassischen Rollenspieles. Ihr erkundet unheimliche Tunnelwelten in 3D, weicht geschickt Such-Lasern und automatischen Kameras aus, springt über Fallen hinweg und vermeidet den Kontakt mit Flammenbarrieren. Sobald Ihr auf einen Gegner stoßt, erfolgt ein Kampf, in dem die Kontrahenten abwechselnd ihre Angriffe ausführen. Geht Ihr als Sieger aus einer solchen Konfrontation hervor, dürft Ihr nach dem Kampf Erfahrungspunkte einstreichen. Mit steigender Erfahrung werdet Ihr nicht nur stärker und wendiger, Ihr könnt auch jede Menge neue Angriffsvariationen erlernen – und diese werdet Ihr brauchen! Denn der Weg ist lang, beschwerlich und voller Gefahren.



KONAMI + "HYBRID HEAVEN" ARE TRADEMARKS OF KONAMI CO. LTD.

AREA 64

TUROK® RAGE WARS™

Indianische Krieger, biokinetische Saurier, High-Tech-Waffen und mystische Umgebungen. Diese vier Komponenten kann man mit einem Begriff zusammenfassen – Turok! Joshua Fireseed ist wieder da und steht der größten Herausforderung seines Lebens gegenüber: Ausgesetzt in uralten Ruinenkomplexen muß er im Kampf gegen zahlreiche Widersacher beweisen, daß er den Titel Turok verdient hat! [miau]

FOLGE DEM PFAD DES KRIEGERS!

In gewohnter Manier begibt sich Turok in seiner dritten Inkarnation auf dem Nintendo64 auf die Jagd nach Ruhm und Ehre. Aus der Ego-Perspektive nehmt Ihr die Gegner aufs Korn und kämpft Euch so den Weg zum Ziel frei. Neben vielen bekannten Gestalten, die Ihr schon aus den beiden Vorgängern kennt, haben sich Lead Designer David Dienstbier und seine Mannen natürlich auch einige völlig neue Feindkreationen einfallen lassen. Auffallend dabei ist, daß jeder Gegner über extrem hohe künstliche Intelligenz verfügt. Das heißt, die unheimlichen Kreaturen lassen sich nicht so leicht in eine Falle oder einen Hinterhalt locken. Außerdem sind sie in der Lage, Euch aufzuspüren und zu jagen. Obwohl schnelle Action im Vordergrund steht, reicht es also längst nicht aus, mit gedrücktem Feuerknopf durch die Gänge zu stürmen!

KOSTE DOCH MAL DIESES NITRO-GEL!

Was wäre ein Turok-Spiel ohne ausgefallene Waffen? Auch hier sind einige Neuzugänge zu verzeichnen. Die Leuchtkugeln sind mittlerweile radioaktiv und eignen sich hervorragend als Offensivwaffe, und mit dem Inflator werden Eure Gegner aufgeblasen, bis sie explodieren. Napalm-Gel ist die richtige Wahl, wenn es um die Errichtung von Fallen geht, und mit einem Hammer, dem durch einen Raketenpropeller so richtig Schwung verliehen wird, kann Euch nichts und niemand mehr widerstehen! Besonders spaßig und spannend wird das Spiel im hervorragend durchdachten Vierspieler-Modus: Wenn Ihr mit drei Freunden loszieht und Euch gegenseitig durch die Arenen scheucht, dann kennt der Spielspaß nahezu keine Grenzen mehr! Selbst wenn Ihr schon alles gesehen und gefunden habt, werdet Ihr Euch immer wieder gerne zu einer netten, furiosen Session zusammenfinden!

DARF ES EIN WENIG MEHR SEIN?

Im Einspieler-Modus habt Ihr die Möglichkeit, unzählige Geheimnisse zu lüften. Als Belohnung erhaltet Ihr jede Menge Bonus-Features, die Ihr auch in anderen Spielmodi anwenden könnt. Im Laufe des Abenteuers könnt Ihr Euren Rang 19mal steigern, 25 verschiedene Outfits erspielen, 50 Medaillen gewinnen und 17 Charaktere freispielen. Neben Turok trefft Ihr auch auf Adon, Fireborn, Raptor und Mites – um nur einige zu nennen. Auch technisch ist **Turok – Legenden des verlorenen Landes** voll auf der Höhe: Selbst wenn im Mehrspieler-Modus alle paar Schritte gewaltige Explosionen den Fernseher erzittern lassen und ständig blitzende und funkelnde Projektile durch die Gegend sausen, bleibt die Grafik flüssig und schnell. Dieser in jeder Hinsicht würdige Nachfolger zweier großartiger Abenteuer wird Euch garantiert in Begeisterung versetzen!

TUROK © RAGE WARS™ AND ACCLAIM© © ACCLAIM ENTERTAINMENT.
TUROK: ® & © 1999, GBPC, INC.

STARCRAFT™ 64

Das Weltall ist dunkel, kalt und bedrohlich. Leben ist nur auf wenigen Planeten möglich. Um so härter werden diese von verschiedenen, interstellaren Rassen umkämpft, die ihre Heimatwelten verlassen haben, um ihr Territorium zu erweitern. Starcraft 64 öffnet auf Eurem Nintendo64 ein Portal, durch das Ihr direkt ins Zentrum einer heißen Schlacht um begehrten Lebensraum und bis in die entferntesten Winkel der Galaxie gelangt! [miau]

DAS LEBEN HAT VIELE GESICHTER

Drei Rassen ziehen los, um die weit entfernten Planeten zu erobern. Die Siedler von der Erde müssen sich zwar übermächtigen, extraterrestrischen Gegnern stellen, dafür lernen sie schnell und entwickeln rasch neue Technologien. Ihnen stellen sich die Zerg entgegen. Diese sind Wesen, die keine technischen Einrichtungen benötigen, weil ihre Körper in der Lage sind, zu verschiedensten Waffensystemen zu mutieren. Schließlich gibt es noch die Protoss: Sie verlassen sich im Kampf eher auf ihre psionischen Fähigkeiten und kybernetischen Kampfeinheiten denn auf direkte Konfrontationen mit den Gegnern. So birgt jede Rasse ihre Vor- und Nachteile, egal ob es um kämpferische Auseinandersetzungen oder um die Errichtung von Gebäuden geht.

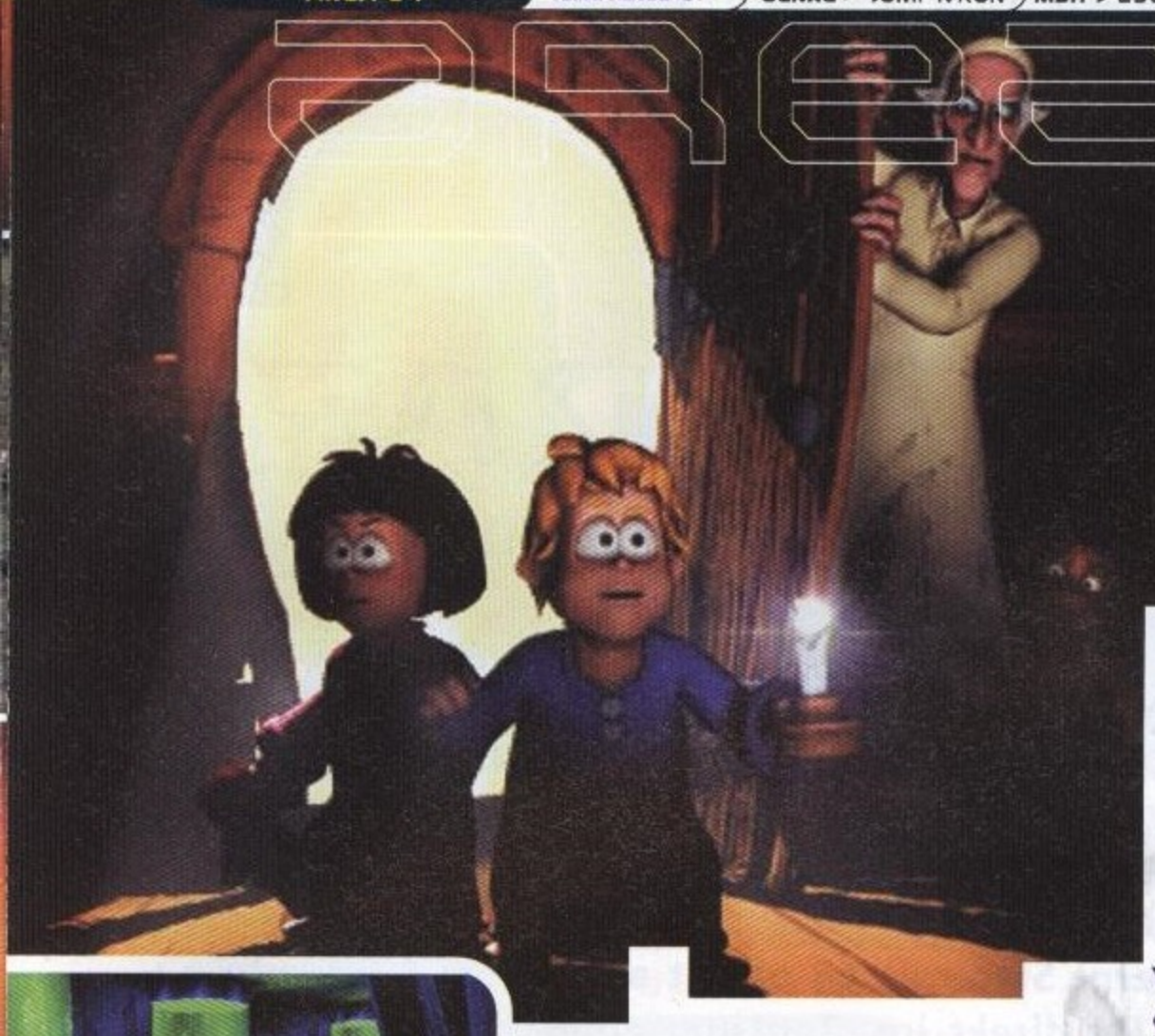
AUF DEM FELDE DER STRATEGEN...

Bei **Starcraft 64** handelt es sich um ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel. Das heißt, ohne gut durchdachte Aktionen werdet Ihr im Kampf rasch den Kürzeren ziehen. Der Einsatz verschiedenster Bodentruppen (Fahrzeuge, Infanterie, Rettungsteams) will ebenso genau geplant werden wie das Errichten und Verwalten von Gebäuden und automatischen Schutzvorrichtungen. Wollt Ihr zum Beispiel ein Wissenschaftszentrum zur Entwicklung neuer Technologien erbauen, dann müßt Ihr zuvor schrittweise eine Kommandozentrale, Kasernen, Fabriken und einen Raumhafen aus dem Boden stampfen. Ganz einfach wird Euch diese Aufgabe jedoch nicht gemacht, denn ständig versuchen die gegnerischen Parteien, Euch den gerade erst gewonnenen Platz streitig zu machen. Nur ein wahrer Stratege kann sich gegen die zahlreichen Überfälle und Angriffe wehren!

DIE MACHT LIEGT IN EUREM CONTROLLER

Mit **Starcraft 64** steht Liebhabern von Strategiespielen ein sensationelles Abenteuer ins Haus! Die zahlreichen Steuerfunktionen sind mit dem Nintendo64-Controller schnell und punktgenau auszuführen. Sämtliche Menüs sind übersichtlich und komfortabel gestaltet. Während des Spiels entfaltet sich eine epische Story, unterstrichen von stimmungsvoller Grafik und einem genialen Soundtrack. Hobbystrategen (und solche, die es werden wollen) finden endlich ein weites Betätigungsfeld in den unendlichen Weiten des digitalen Weltalls...

STARCRAFT ™ © 1999 NINTENDO/BLIZZARD ENTERTAINMENT. DEVELOPED BY MASS MEDIA INC.
STARCRAFT IS A TRADEMARK OF DAVIDSON & ASSOCIATES, INC.



RUFF & TUMBLE™

Nachts, wenn alle Leute schlafen, werden sie aktiv: Kleine, niedliche Wesen mit dem Namen Winks, die dafür sorgen, daß die Menschen ihre Nachtruhe und Träume genießen können. Doch was passiert, wenn ihr Widersacher die Winks in böse Schurken verwandelt? Droht die ganze Welt in einem Chaos aus Alpträumen und Ruhelosigkeit zu versinken...? [inka]

DER STOFF, AUS DEM DIE TRÄUME SIND!

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch wahlweise für den Jungen Ruff, seine Schwester Tumble oder im Kooperations-Modus für beide gleichzeitig. Eure verzwickte Aufgabe besteht darin, den Menschen ihre schrecklichen Alpträume zu nehmen, von denen sie seit einiger Zeit heimgesucht werden. Dazu müßt Ihr die Winks wieder in ihren Ursprungszustand verwandeln und dem Treiben des bösen NiteKap in einer harten Auseinandersetzung Einhalt gebieten. Hilfe erhaltet Ihr dabei durch eine Vielzahl spezieller Outfits. Sie verleihen Euch besondere Fähigkeiten, wie beispielsweise eine Wirbelattacke.

In den 49 Levels, die sich in sieben Welten befinden, warten insgesamt 40 Winks darauf, von Euch befreit zu werden. Außerdem sind dort eine Vielzahl von Zahnrädern versteckt, die Ihr benötigt, um neue

Türen zu öffnen. Der Spielablauf ist dabei nicht linear, d. h. Ihr könnt zumeist frei wählen, welchen Level Ihr als nächsten betreten möchtet.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT!

Grafisch schickt **Ruff & Tumble** sich an, sogar dem bisherigen Genre-Primus **Banjo-Kazooie** ordentlich Paroli zu bieten. Wunderschöne, mit aufwendigen und farbenfrohen Texturen versehene Bauwerke erfreuen das Auge des Betrachters ebenso wie die aufwendigen Licht- und Spiegeleffekte. Die Musik paßt hervorragend zum Geschehen und verleiht dem Spiel eine geradezu „traumhafte" Atmosphäre. Einige ideenreiche Innovationen und die exzellente Story geben ihr Übriges dazu, daß **Ruff & Tumble** zu einem weiteren Jump'n'Run-Highlight am 64-Bit-Himmel avanciert.

© 1999 EUROCOM DEVELOPMENT LIMITED. RUFF & TUMBLE™ IS A TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY EUROCOM DEVELOPMENTS, LTD. PUBLISHED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. AND DISTRIBUTED BY GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE) LIMITED. GT IS A TRADEMARK AND THE GT LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. THE EUROCOM LOGO IS A TRADEMARK OF EUROCOM DEVELOPMENTS, LTD. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES.

AREA 64

EARTHWORM JIM 3D

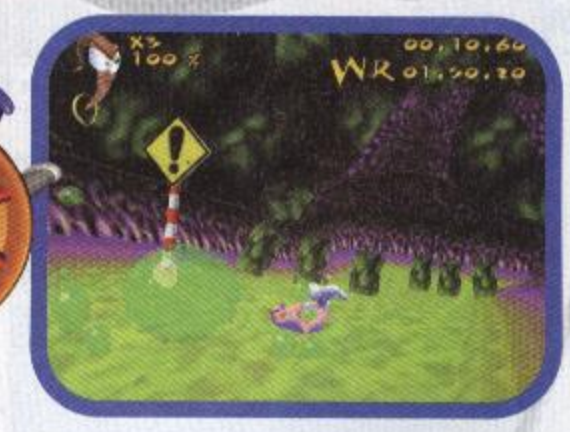
So etwas hat selbst Earthworm Jim noch nicht erlebt! Eine vom Himmel herabstürzende Kuh hat den Superhelden getroffen und läßt ihn in eine tiefe Ohnmacht fallen. Nun muß der Wurm in sein eigenes Gehirn reisen und alles wieder soweit richten, daß er sein Bewußtsein wiedererlangt. Wenn Ihr etwas über die Psyche eines Wurms wißt, könnt Ihr erahnen, was Jim dort erwartet...! [inka]

WER HAT DIE KUH NACH MIR GEWORFEN?

Sechs riesige Welten muß der wirbellose Held erforschen, wobei jede Welt einen Teil seines Gehirns repräsentiert. In jeder dieser Welten tummelt sich eine riesige Anzahl von altbekannten und neuen Feinden, die dem Wurm das Leben schwer machen. Doch wehrlos steht Jim dieser Übermacht nicht gegenüber. Mit einer Unzahl bekannter Moves (Kopfnüsse, Rückwärts-Salti usw.) und natürlich mit Laser-Salven aus seinem patentierten Haartrockner kann er sich seiner Kontrahenten bestens erwehren!

COMEBACK GELUNGEN – PATIENT LEBT!

Technisch hat **Earthworm Jim** den Sprung vom Sprite zum Polygon-Objekt mit Bravour bestanden: Mit liebevollen Animationen und feinstem Gouraud-Shading ausgestattet, bewegt er sich so realistisch wie noch nie durch die abwechslungsreich und farbenfroh gestalteten Level. Klangtechnisch wird dem Ohr ein reiches Repertoire an Musikthemen geboten, die hervorragend zum Geschehen passen.



BESTIARUM BIZZARUM

Das Wichtigste in einem Earthworm Jim-Spiel ist aber nach wie vor der abgedrehte Humor, der dem Wurm zu seinem Weltruhm verholfen hat und ihn von vielen anderen Videospiele-Helden differenziert. Und auch hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet! Ob Ihr nun von tanzenden Disco-Zombies und einer durchgeknallten BSE-Kuh-Patrouille gejagt werdet oder ob eine Snowboard-Partie auf einem Schwein ansteht – Ihr solltet jederzeit auf eine heftige Zwerchfellattacke vorbereitet sein. Mit **Earthworm Jim 3D** erwartet Euch eines der schrägsten und unterhaltsamsten Jump'n'Runs, die es je gab. Die Stunden, die Ihr mit Jim in dessen eigenem Gehirn verbringt, werden Euch wie Minuten vorkommen!

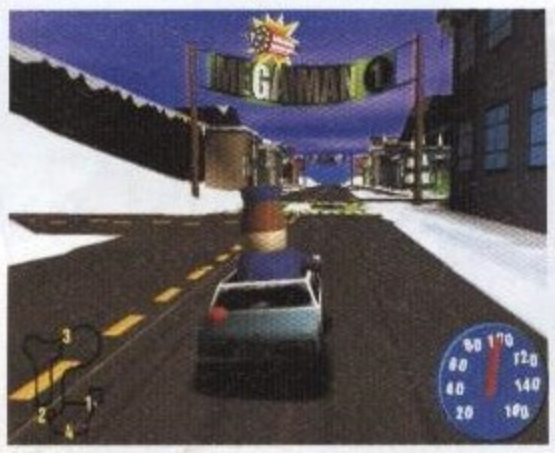
© 1999 INTERPLAY PRODUCTIONS. ALL RIGHTS RESERVED GAME DEVELOPED BY AND SOFTWARE ENGINE. © VIS INTERACTIVE PTC. ALL RIGHTS RESERVED. EARTHWORM JIM AND ALL RELATED CHARACTERS. © SHINY ENTERTAINMENT, INC. EARTHWORM JIM AND RELATED MARKS ARE TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC. VIS AND THE LOGO ARE TRADEMARKS OF VIS INTERACTIVE PLC. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERD TRADEMARK OF VIRGIN INTERACTIVE ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

area 64 area 64

SOUTH PARK RALLY — Colorado Ride!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACCLAIM

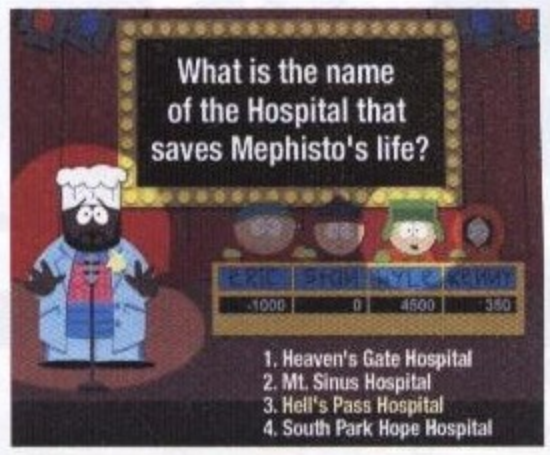
Eigentlich sind Cartman, Stan, Kyle und Kenny noch zu jung zum Fahren, doch das hält sie nicht davon ab, wilde Rennen in den abenteuerlichsten Kisten zu veranstalten! Mehr als ein Dutzend Kurse führen die coolen Helden in die entlegensten Winkel von South Park und Umgebung, wobei jede Strecke nicht nur viele Schikanen, sondern auch versteckte Abkürzungen bietet. Auch verschiedene Extras sind auf den Kursen zu finden! So können beispielsweise Waffen aufgenommen werden, die den Geschwindigkeitsdrang der Kontrahenten kurzzeitig hemmen, oder Turbos, die Euch auch bei einem für Euch aussichtslos scheinenden Rennverlauf noch ein gutes Stück nach vorne katapultieren. Die große Anzahl typischer Sprachsamples und das abgedrehte Comic-Design sorgen dafür, daß Ihr schon nach kurzer Zeit das unvergleichliche South Park-Feeling spürt!



SOUTH PARK Chef's LUV SHACK — Es liegt mir auf der Zunge!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACCLAIM

Wenn Chef höchstpersönlich zum Quiz bittet, folgen Kenny und seine Freunde dem Aufruf natürlich gerne!

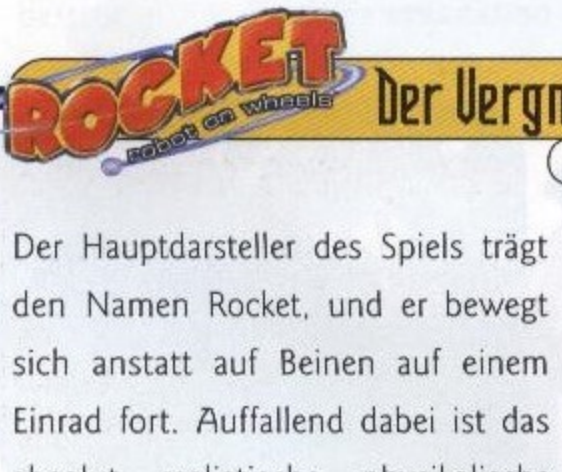


Kein Wunder, denn **South Park: Chef´s Luv Shack** ist ein spannendes Frage- und Antwort-Spiel, das durch zahlreiche Mini-Games im Stil von **Mario Party** aufgelockert wird. So müßt Ihr z. B. Eure Gegner beim Tauziehen in einen eiskalten See manövrieren, einem Affen möglichst viele Klapse auf's Hinterteil verpassen oder lustige Schießspielchen mit Jim und Ned absolvieren. Insgesamt sind mehr als zwei Dutzend Mini-Spiele in diesem schrägen Partyspaß enthalten, die sehr viel Abwechslung und so manchen hämischen Kommentar in der Partyrunde versprechen. Der abgedrehte Humor der Serie wird nicht nur dadurch, sondern auch durch die Original-Sprachsamples enorm gut wiedergegeben!

ROCKET robot on wheels — Der Vergnügungspark der Zukunft!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Der Hauptdarsteller des Spiels trägt den Namen Rocket, und er bewegt sich anstatt auf Beinen auf einem Einrad fort. Auffallend dabei ist das absolut realistische physikalische Verhalten, mit dem sich Rocket auf diesem Rad durch die kunterbunten 3D-Welten bewegt. Seine Aufgabe besteht darin, in einem futuristischen Freizeitpark dafür zu sorgen, daß defekte Attraktionen möglichst schnell repariert und neue Karussells erbaut werden, um dem Park eine höhere Anziehungskraft zu verleihen. Zwischendurch sorgen zahlreiche Minispiele für jede Menge Abwechslung!



Ein erfrischendes Spielkonzept, eine tadellose Umsetzung und der originelle Charakter Rocket dürften dafür sorgen, daß **Rocket – Robot on Wheels** sich in die Herzen unzähliger Spieler radelt!

WORMS ARMAGEDDON — Alle Mann in Deckung!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

Der PC-Multiplayer-Erfolg stürmt, einer kriegerischen Armada gleich, das Nintendo64! Bei **Worms Armageddon** kommandiert jeder Spieler ein Team von vier Würmern, die sich – rundenbasiert – mit Granaten, Schrotflinten, Karateschlägen, Dynamit, Bananen(!) sowie anderen gewöhnlichen oder weniger gewöhnlichen Waffen auf den Leib rücken. Dabei werden den gegnerischen Würmern, je nach Waffe und Treffergenauigkeit, Energiepunkte abgezogen. Hat ein Wurm seine gesamte Energie eingebüßt, erhält er die rote Karte und scheidet aus dem Spiel aus. Derjenige, der als letzter noch wenigstens einen kampffähigen Wurm auf dem Schlachtfeld hat, gewinnt das Spiel und darf sich sicherlich auf eine brandheiße Revanche einstellen!

3, 2, 1... los!

HERSTELLER ▸ MIDWAY / VERTRIEB ▸ KONAMI

Mit mehr als 30 verschiedenen Fahrzeugen fahrt Ihr bei **World Driver Championship** rasante Tourenwagen-Rennen auf zehn Strecken, die auf allen Kontinenten dieser Erde liegen. Besonders der innovative Karrieremodus verspricht spannende Spielstunden: Hier erhaltet Ihr für jeden Sieg neben Ranglistenpunkten auch Geld, mit dem Euer Vehikel aufgerüstet werden sollte, um in den nächsten Rennen konkurrenzfähiger zu sein.

Auch technisch begeistert dieses Tourenwagen-Racing: detaillierte Streckenbebauungen und exzellente Lichteffekte (z.B. Lens-Flares) verwöhnen Eure Augen. Aus den Lautsprechern dröhnen coole Rock-

Sounds, die Euch auch akustisch in einen wahren Geschwindigkeitsrausch versetzen. Ein wirkliches Freudenfest für Eure Augen, Ohren und Bleifüße!

Brennender Asphalt!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Hier kommt **Road Rash 64**, das Spiel für coole Typen auf coolen Rädern! Auf mehr als 300 in High-Res-Grafik gehaltenen, virtuellen Kilometern kämpft Ihr um Siege, die Eure Reputation steigern werden und Euch den Zugang zu weiteren Rennklassen öffnen. Die Rennen, die bei **Road Rash 64** ausgetragen werden, sind daher kaum mit herkömmlichen Motorrad-Wettfahrten zu vergleichen! Sollte Euer Fahrgeschick für den Sieg nicht ausreichen, könnt Ihr versuchen, Eure Gegner einfach vom Bike zu boxen, wenn sie sich gerade seitlich von Euch befinden. Bei entsprechendem Erfolg werden härtere Motorrad-Gangs auf Euch aufmerksam, und Ihr werdet zu ganz speziellen Rennen eingeladen, an denen nur die besten und gefürchtetsten Fahrer der Welt teilnehmen dürfen! Erst hier zeigt sich dann, wer der unumstrittene Road Rash-Champion ist...

Traum jeder Autowerkstatt!

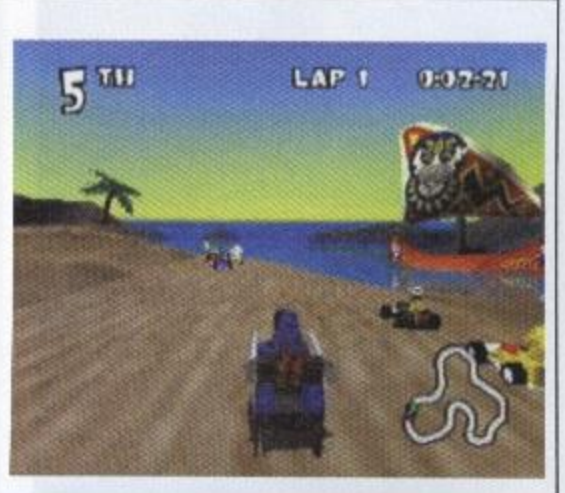
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Wer auf der Straße schon einmal alles ausprobieren wollte, was polizeilich streng verboten ist, hat hier die Chance dazu: Bei **Destruction Derby 64** geht es, wie es sich für ein ordentliches Racing Game gehört, natürlich einerseits darum, jedes Rennen siegreich zu beenden. Andererseits ist es aber genauso wichtig, seine Konkurrenten durch gezielte Rammanöver von der Strecke zu drängen und auf diese Weise außer Gefecht zu setzen. Beschädigungen am eigenen Boliden wirken sich natürlich auch auf das Fahrverhalten aus. So ist das Fahrzeug dann unter Umständen schwerer zu lenken und nicht mehr so schnell. Insgesamt 12 Strecken bzw. Arenen und 24 verschiedene Fahrzeuge sorgen bei **Destruction Derby 64** für viel Abwechslung und die nötige Langzeitmotivation!

Ich bau´ mein Auto selbst!

HERSTELLER ▸ LEGO MEDIA / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

Dies ist das richtige Spiel für alle, die sich ihren Rennwagen ganz nach eigenen Ideen konstruieren wollen: Am Anfang dürft Ihr nämlich einen von zunächst vier verschiedenen Lego-Bausätzen wählen und daraus Euer Traumauto basteln. Und dann beginnen die heißen Rennen! Auf den insgesamt 12 Strecken, die u.a. über herrliche Strände und durch dunkle, baumreiche Wälder führen, findet Ihr verschiedene Extras wie Waffen und Turbos. Sie können den Rennausgang ebenso stark beeinflussen wie die zahlreichen versteckten Abkürzungen. Und je nachdem, wie erfolgreich Ihr bei den Rennen abschneidet, werden weitere Strecken und Bausätze freigeschaltet! **Lego Racers** ist genau das richtige für alle



Hobbykonstrukteure und diejenigen, die schon immer von den bunten Bausteinen fasziniert waren!

PLAYER'S LOUNGE

Land: Deutschland
Name: Marc Schlender
Alter: 12
Ort: Windsbach
Hobbies: Fußball, Nintendo64 spielen
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda - Ocarina of Time, Bomberman Hero
Größter Wunsch: Die Schule bestehen!

Land: Österreich
Name: Tobias Bobelka
Alter: 14
Ort: Leibnitz
Hobbies: WWF anschauen (und spielen), Skateboard fahren
Lieblingsspiele: WWF Attitude, Beetle Adventure Racing, Star Wars: Episode I Racer
Größter Wunsch: Ein Wochenende mit Kane & Spiele für Nintendo programmieren!

Land: Schweiz
Name: Vincenzo Feleppa
Alter: 12
Ort: Basel
Hobbies: Fußball / Zeichnen / Schreiben
Lieblingsessen: Pizza & Spaghetti

DANK WALKTHROUGH (FAST) EIN KINDERSPIEL!

Peter Medberger, A-Leoben

Dank Eures Walkthrough in der letzten Ausgabe hatte ich zunächst keinerlei Probleme, bei **ShadowMan** zügig voranzukommen. Das Ganze war wirklich sehr gut recherchiert. Doch dann mußte ich während des Spielens irgendwann feststellen, daß er auf einmal zu Ende war. Da stand ich erstmal ganz schön im Regen. Ich habe es dann auf eigene Faust, ganz ohne Hilfe, versucht. Es war ein hartes Stück Arbeit, aber schließlich bin ich doch ganz gut vorangekommen und habe am Ende die finale Konfrontation mit Legion überstanden. Warum habt Ihr eigentlich den Walkthrough mittendrin abgebrochen? Seid Ihr selbst etwa nicht mehr weiter gekommen?

*Keineswegs! Doch wir wollten nicht schon in der Ausgabe 5/99 alles vorwegnehmen und haben uns überlegt, daß wir Euch den zweiten Teil erst in dieser Ausgabe präsentieren. Klar, **ShadowMan** ist ein kniffliges Spiel voller haariger Stellen, aber wir wollen Euch ja nicht den Spielspaß nehmen. (Den zweiten Teil des Walkthrough finden alle, die noch nicht bis zum Endgegner gelangt sind, im übrigen in diesem Heft.)*

ROADSHOW UND ONE-MAN-SHOW!

Kristine Mosel, D-Friedrichsdorf

Ich war letzthin beim Pokémon-Event in Frankfurt, als der Pokémon-Bus an der Konstablerwache stand. Das war ein wirklich tolles Erlebnis! Dabei war ich noch total müde, weil ich die ganze Nacht zuvor im Dorian Gray zur Musik von Talla 2xlc abgetanzt habe.
Seit der Veröffentlichung haben mich die Pokémon ohnehin völlig in ihren Bann gezogen, und ich bin schon eine eifrige Sammlerin geworden – immerhin habe ich schon 90 verschiedene Pokémon in meinem Pokédex verewigen können – und jetzt warte ich sehnsüchtig darauf, daß ich mir endlich ein **Pokémon Pikachu** kaufen kann, denn Pikachu ist wirklich mein Lieblings-Pokémon! (Da bin ich aber sicher nicht die Einzige, oder?)

*Freut uns, daß Dir **Pokémon** so gut gefällt und daß Dir unser Roadshow-Event so viel Spaß gemacht hat. In der Tat bist Du nicht die einzige Person, die Pikachu besonders gern mag – es geht noch vielen, vielen anderen so wie Dir. Auch in unserer Redaktion ist die Pikachu-Begeisterung ungebrochen. Auf Patricks Schreibtisch steht zum Beispiel ein großes Plüsch-Pokémon, das er sich extra aus Japan bestellt hat! Und Marcus, der sonst immer Schwarz trägt, kommt schon seit Wochen mit einem gelben Pikachu-Rucksack zur Arbeit!*

*Das **Pokémon Pikachu** dürfte inzwischen übrigens im Handel erhältlich sein. Wenn Du es mit zum Tanzen in die Disco nimmst, hast Du bestimmt in ganz kurzer Zeit Unmengen von Watt für Dein Pikachu gesammelt – probier' es doch einfach mal aus!*

FRAUEN- & NINTENDO-POWER

Andreas Wüstefeld, D-Göttingen

Mit Spannung habe ich auf den neuen Comic der N-Gang gewartet und wurde nicht enttäuscht. Es ist schön, daß die Gruppe nun endlich weiblichen Zuwachs bekommen hat – und dann noch einen so schlagkräftigen! Wie die junge Dame die Pestalozzi-Rabauken fertiggemacht hat, war schon sehr amüsant. Doch ich muß auch etwas Kritik äußern, denn mir haben die früheren Comics auch sehr gut gefallen, in denen mehr Nintendo-Figuren vorkamen. Gut, im letzten Comic (und in dem davor) tauchte Wario auf, aber könnten in den Comics nicht wieder mehr von Euren Figuren mitspielen? Ich könnte mir eine Menge witziger Sachen vorstellen, wenn man die N-Gang zusammen mit Mario & Co. auftreten läßt! Wie auch immer: Ich kann es kaum noch abwarten, die nächsten Abenteuer der N-Gang in die Hände zu bekommen.

Auch wir waren der Meinung, daß die N-Gang endlich weibliche Verstärkung braucht. Zu Deinem Vorschlag, mehr Nintendo-Charaktere auftreten zu lassen: Du bist nicht der Erste, der einen solchen Vorschlag macht. Zusätzlich zu vielen Briefen, die wir zum Thema bekommen haben, haben auch wir uns schon überlegt, daß es ganz witzig wäre, wenn die N-Gang auf einige Nintendo-Helden treffen würde. Das neue Abenteuer der N-Gang sollte daher ganz in Deinem Sinne sein!

MAILBOX

MAILBOX
PLAYER'S LOUNGE

EINE FOTOSTORY FÜR DAS UNIVERSUM!

Nina Ungudis, D-Lüneburg
(via eMail)

Ich wollte Euch mal zu Eurer superwitzigen Fotostory in der letzten Club Nintendo-Ausgabe gratulieren. Als ich gesehen habe, wie Mi-Con-Jinn und Darth Fabri den jungen Jodl-Ritter ausgetrickst haben, ist mir vor Lachen das Heft fast aus der Hand fallen lassen. Sind die Darsteller allesamt Redakteure von Euch? Dann habt Ihr ja wirklich schauspielerisches Talent! Naja, ich würde mich jedenfalls freuen, wenn Ihr in Zukunft noch weitere Fotostorys bringt. Ansonsten macht weiter so wie bisher!

Schön, daß Dir unsere Fotostory so gut gefallen hat. Wie du siehst, haben wir uns Deinen Wunsch (und den vieler anderer Leser) zu Herzen genommen und uns wieder eine Geschichte für Euch ausgedacht. Diesmal zu Ehren von Pokémon-Superstar Pikachu! Wir hoffen, daß Dir die Fotostory genauso viel Spaß macht, wie es uns Spaß gemacht hat, sie zu gestalten.

COMMAND & CONQUER & STARCRAFT 64

Klaas Dove, D-Nordhorn
(via eMail)

Ich glaube, in den Charts der letzten Ausgabe ist Euch ein Fehler unterlaufen. Ihr habt geschrieben, daß **Command & Conquer** von Blizzard ist. Soweit ich informiert bin, stammt das Spiel aber von Westwood. Naja, kann ja mal passieren! Ansonsten ist Euer Heft nämlich absolute Spitze. Design, Texte, Poster... Da paßt einfach alles zusammen. Ich hoffe, daß Ihr in der nächsten Ausgabe einen riesigen Artikel zu **Donkey Kong 64** präsentiert. Auf dieses Spiel warte ich nämlich schon sehnsüchtig!

Ja, Du hast tatsächlich recht. Da hat sich doch tatsächlich der Fehlerteufel eingeschlichen. Natürlich haben die Leute von Westwood ***Command & Conquer*** *programmiert.* ***StarCraft 64*** *hingegen stammt aus dem Hause Blizzard.*

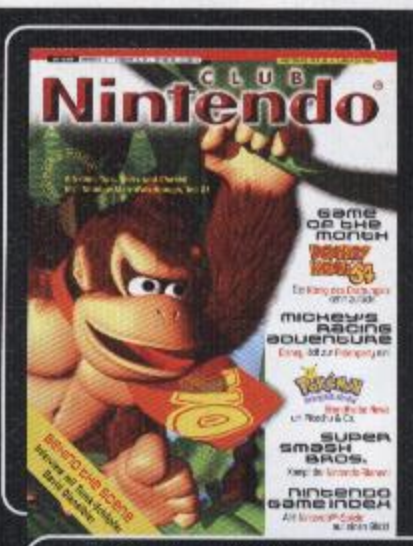
Auf dem Cover dieser Ausgabe ist übrigens Donkey Kong abgebildet – das Spiel des Monats! Aber wahrscheinlich hast Du den Artikel schon mit Freude gelesen, und diese Auskunft ist für Dich sicher schon ein alter Hut...

CHALLENGE
DO THE DONKEY KONG!

Nicht mehr lange, dann ist es soweit: **Donkey Kong**, der neben Mario und Link bekannteste Held des Nintendo-Universums, gibt mit Super-Duper-Bananen-Power sein Debüt auf dem Nintendo64! Ihr seid bestimmt schon genau so gespannt wie wir, welche Gags und abgedrehten Charaktere die Rare-Programmierer in diesem neuen Abenteuer der Affen-Sippe präsentieren.

Damit auch Ihr zeigen könnt, was Ihr gagtechnisch drauf habt, haben wir hier die ultimative Herausforderung für Euch – denkt Euch irgendetwas Witziges aus und macht Euch zum Affen! Verkleidet Euch als Gorilla, laßt Euch im Zoo mit Affen fotografieren, backt eine Bananentorte, jongliert mit Bananen oder nehmt ein Video auf, in dem Ihr den Bananaboat-Song zum besten gebt! Kurz: Bringt uns dazu, daß wir uns vor Lachen die Bäuche halten! Die genannten Ideen sind natürlich nur Beispiele. Eurer Fantasie sind praktisch keine Grenzen gesetzt. **Die einzigen Bedingungen: Es muß etwas mit Affen oder Bananen zu tun haben!**

Und das Beste daran: Die drei witzigsten Fotos werden wir im Heft veröffentlichen! Euer Foto schickt Ihr an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land. Der Einsendeschluß ist der 31. Dezember 99, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Titelmotiv: Donkey Kong 64

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Thomas Rinke (tr)
Redaktion:	Micky Auer (miau), Patrick R. Fabri (pf), John D. Kraft (jk), Jan Peitzmeier (ian)
Online-Redaktion:	Nicole Schneider (nics)
Redaktionelle Mitarbeit:	Ingo Kamps (inka)
Horoskop-Beratung:	SCIS
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Simone Oberle
Spieltechn. Beratung:	Harald Ebert, Michael Friesl, Yvonne Vigano
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser-Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31792 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 060 26 - 95 03 08 eMail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (Mo-Fr 11-19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo-Fr 13-19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 88 92 16 00 (Mo-Do 9-12 u. 13-16 Uhr, Fr 9-12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo- Fr 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)
Club Nintendo Online:	www.nintendo.de www.pokemon.de www.zelda.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1999 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

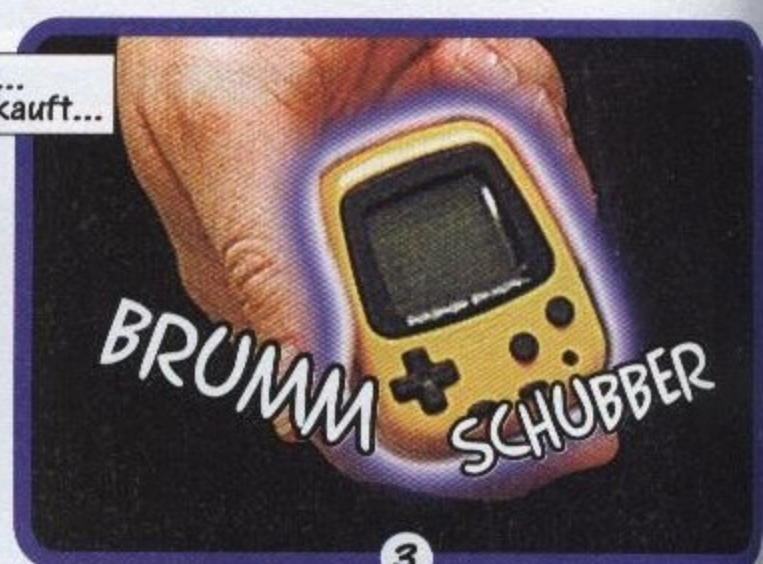
Big Trouble in Großostheim!

1

Beim Nintendo-Händler herrscht riesiger Andrang: Heute ist der erste Tag, an dem die neuen Pokémon Pikachus verkauft werden...

2

Der kleine Franco kommt leider zu spät...

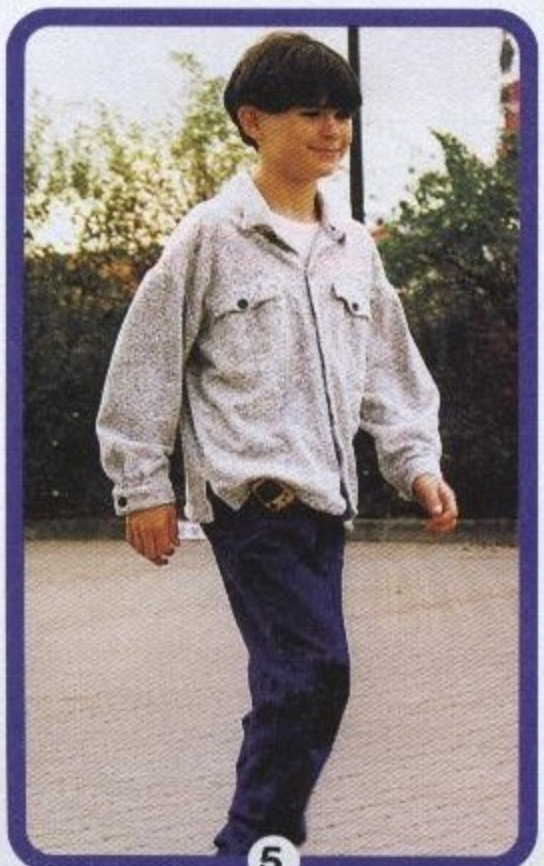


3

Der Händler zieht ein letztes Pokémon Pikachu aus seiner Hosentasche. Bisher hat er es nicht aus der Hand gegeben, da ein seltsames Glühen davon ihm ausgeht...

4

Weil der Händler mit Franco Mitleid hat, überläßt er ihm das seltsame Pokémon Pikachu.



5

Zufrieden begibt sich Franco auf den Nachhauseweg...

6

Doch plötzlich...

7

Was geschieht nur?

9

Da! Plötzlich!

10

Nach diesem Schock beschliessen die beiden zunächst einmal etwas essen zu gehen.

11

Pikachu scheint zu groß zu sein, um den Supermarkt zu betreten...

12

Der Marktleiter erscheint...

Ein leerer Supermarkt bietet auch einige Vorteile – und wegen der fehlenden Kassiererinnen auch tolle Sonderangebote.

13

14

Nun sind unsere Helden müde geworden. Doch vorm Schlafengehen sollte man sich erst die Zähne putzen.

15

Hier ist guter Rat teuer!

16

17

Warum nicht einfach eine größere Bürste benutzen?

18

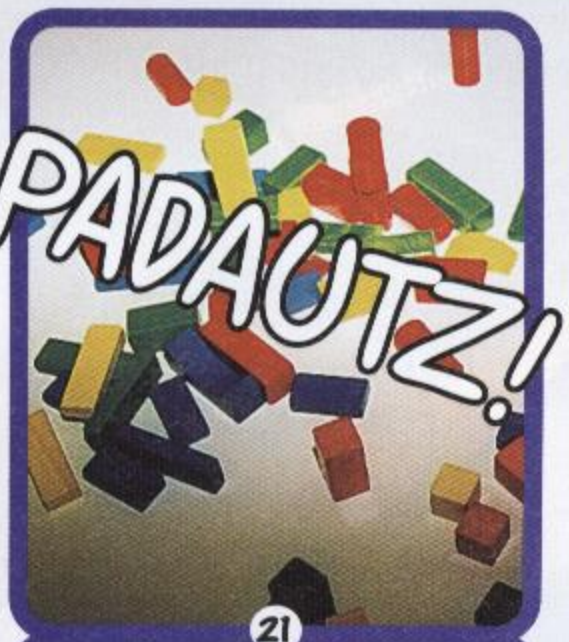
Das nächste Problem läßt nicht lange auf sich warten! Als Pikachu sich ins Bett legen will, bricht dieses mit lautem Krachen zusammen!

19

Am nächsten Morgen begeben sich die beiden etwas unausgeschlafen zur Schule. Zunächst staunt die Lehrerin nicht schlecht, doch an dieser Schule wundert sie sich mittlerweile über gar nichts mehr!

20

Pikachu darf im Klassenzimmer bleiben, muß sich aber ruhig verhalten. Also beschäftigt es sich brav mit seinen mitgebrachten Bauklötzen.



21

Für ein Architekturstudium reichen Pikachus Statik-Kenntnisse wohl noch nicht aus...

22

Einstürzende Neubauten im Klassenzimmer...

23

Franco macht sich ernsthaft Gedanken, ob es so weitergehen kann...

24

Beide beschließen, daß es wohl am besten sei, wenn Pikachu wieder im Gehäuse des Pokémon Pikachu verschwindet!

25

Nach tränenreichem Abschied schrumpft Pikachu wieder auf ein handlicheres Format.

26

Am nächsten Tag in der Schule fragen die Klassenkameraden natürlich sofort, wo sein riesiger Freund geblieben ist...

Ende

NINTENDO 64

1(1)	**The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time** Adventure/RPG **Nintendo**				M	
2(2)	**Banjo - Kazooie** Action Adventure **Nintendo**				M	
3(-)	**ShadowMan** Action Adventure **Acclaim**				C	
4(3)	**Turok 2 - Seeds Of Evil** Action/Ego-Shooter **Acclaim**				C	
5(-)	**Rayman 2 - The Great Escape** Jump'n'Run **UBI Soft**				C	
6(5)	**Castlevania** Action Adventure **Konami**				C	
7(-)	**Jet Force Gemini** Action Shooter **Nintendo**				M	
8(4)	**Super Mario 64** Action Adventure **Nintendo**				M	
9(8)	**Diddy Kong Racing** Fun Racing Adventure **Nintendo**				M/C	
10(6)	**Command & Conquer** Strategie **Nintendo**				M	
11(9)	**Mystical Ninja starring Goemon 2** Jump'n' Run **Konami**				C	
12(10)	**Wave Race 64** Jetski Racing **Nintendo**				M/C	
13(7)	**Star Wars: Episode 1 Racer** Future Racing **Nintendo**				M	
14(13)	**Gauntlet Legends** Strategie **Konami**				C	
15(-)	**Hybrid Heaven** Action Adventure **Konami**				C	
16(11)	**Mario Party** Spielesammlung **Nintendo**				M	
17(-)	**Mario Golf** Sport **Nintendo**				M	
18(12)	**Lylat Wars** Shoot'em Up **Nintendo**				M	
19(14)	**Extreme G 2** Future Racing **Acclaim**				M/C	
20(15)	**The New Tetris** Puzzle **Nintendo**				M/C	

4 2 1 Anzahl der Spieler

Unterstützt Rumble Pak

Deutscher Text

M Modulinterner Speicher

C Controller Pak

Expansion Pak

GAME BOY COLOR

1(-)	**Pokémon - Rote & Blaue Edition** Adventure/RPG **Nintendo**	1		
2(1)	**The Legend Of Zelda - Link's Awakening DX** Adventure/RPG **Nintendo**	1		COLOR
3(2)	**Super Mario Bros. Deluxe** Jump'n'Run **Nintendo**	2		COLOR
4(3)	**Conker's Pocket Tales** Action Adventure **Nintendo**	1		COLOR
5(5)	**Tetris DX** Puzzle **Nintendo**	2		COLOR
6(4)	**Quest For Camelot** Adventure/RPG **Nintendo**	1		COLOR
7(6)	**Wario Land II** Jump'n'Run **Nintendo**	1		COLOR
8(7)	**Harvest Moon** Life Simulation **Nintendo**	1		COLOR
9(8)	**R-Type DX** Shoot'em Up **Nintendo**	1		COLOR
10(9)	**Die Biene Maja und ihre Freunde** Action **Acclaim**	1		COLOR
11(12)	**Castlevania Legends** Jump'n'Run **Konami**	1		
12(10)	**F-1 World Grand Prix** Racing **Nintendo**	2		COLOR
13(11)	**International Superstar Soccer 99** Sports **Konami**	2		COLOR
14(13)	**Mystic Quest** Adventure/RPG **Nintendo**	1		
15(14)	**Klax** Puzzle **Konami**	1		COLOR
16(16)	**Super Mario Land 2 - Six Golden Coins** Jump'n'Run **Nintendo**	1		
17(17)	**Donkey Kong Land III** Jump'n'Run **Nintendo**	1		
18(15)	**Shadowgate Classic** Adventure **Nintendo**	1		COLOR
19(18)	**Bugs Bunny & Lola Bunny** Jump'n'Run **Infogrames**	1		COLOR
20(20)	**Sylvester & Tweety** Action **Infogrames**	1		COLOR

Anzahl der Spieler

Deutscher Text

COLOR Game Boy Color

top 5 Japan

1(3)	**Super Smash Bros.** Fighting **Nintendo**			M	
2(2)	**Pokémon Stadium 2** Fighting **Nintendo**			M	
3(1)	**Mario Golf** Sports **Nintendo**			M	
4(-)	**Win Back** Sports **Koei**			C	
5(4)	**Pokémon Snap** Photo Shooting **Nintendo**			M	

top 5 USA

1(1)	**The Legend Of Zelda - Ocarina Of Time** Adventure/RPG **Nintendo**			M	
2(4)	**Rares Action Adventure** Ego Shooter **Nintendo**			M	
3(3)	**Super Smash Bros.** Fighting **Nintendo**			M	
4(2)	**Pokémon Snap** Photo Shooting **Nintendo**			M	
5(6)	**Star Wars: Episode 1 - Racer** Future Racing **Nintendo**			M	

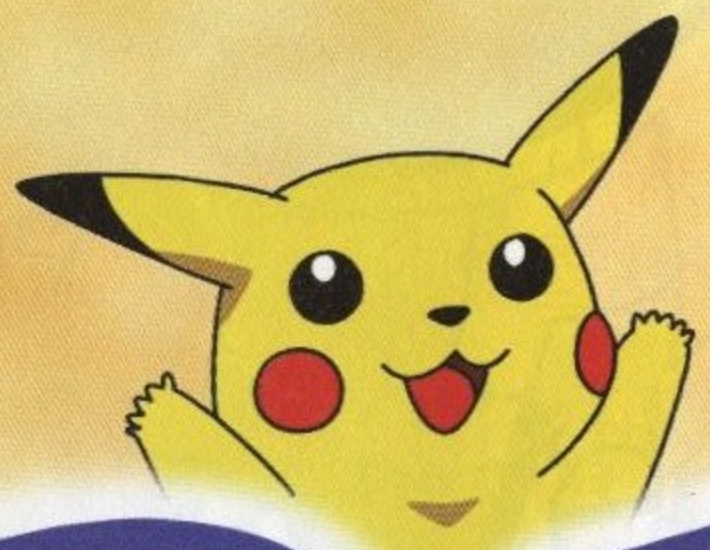
STAR FOX 64™

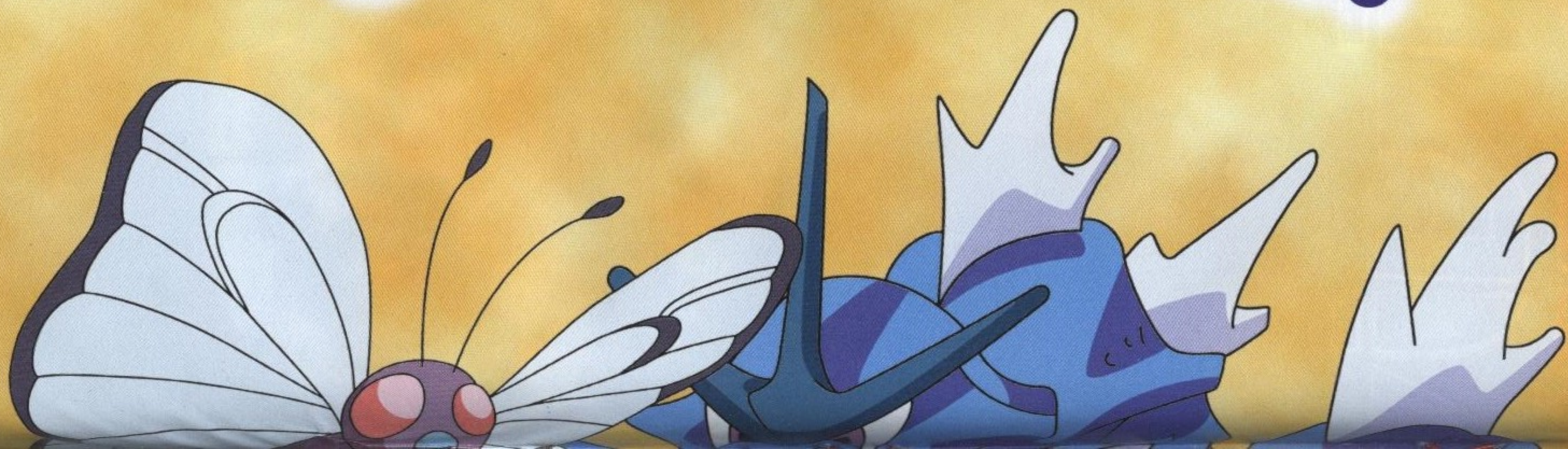
TM & © 1999 RARE. RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE. © 1999 NINTENDO.

Nintendo, the official seal, Nintendo 64 and the "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.

POKÉMON™*

Schnapp' sie Dir alle!™





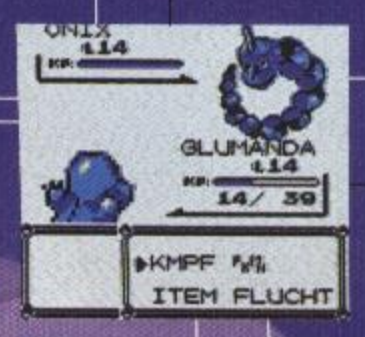
*© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc. ™& ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.

portable power

Mickey's Racing Adventure
Seite 46

Beauty & the Beast
Seite 50

Pokémon
Seite 52



Star Wars: Episode I Racer
Seite 54

Pumuckls Abenteuer bei den Piraten
Seite 55

Mr. Nutz
Seite 56

Disney's Tarzan
Seite 57

GAME BOY COLOR | GENRE ▸ FUN-RACING/ADVENTURE | MBIT ▸ 8 | HERSTELLER ▸ RARE | VERTRIEB ▸ NINTENDO

MODUL-INTERNER SPEICHER

MICKEY'S RACING ADVENTURE

Normalerweise sind Micky, Donald und die anderen Disney-Charaktere ja keine Rennfahrer, aber was sollen sie tun, wenn Kater Karlo alle Trümpfe in der Hand hat und sie erpresst?! Da bleibt ihnen wirklich nichts anderes mehr übrig, als sich mit Eurer Hilfe ans Steuer zu setzen und dem üblen Burschen zu zeigen, wer der Herr in Entenhausen ist! Nehmt also im Cockpit Platz und erlebt die verrücktesten Rennen seit Erfindung des Rads...!
[inka]

SO EIN SCHURKE!

Micky und seine Freunde haben gerade die Arbeiten an Ihrem Karnevals-Festwagen beendet, als sie entdecken, daß Kater Karlo die dazugehörige Dekoration gestohlen hat. Zurückgelassen hat er nur eine Nachricht: Darauf steht, daß er die Dekorationen nur zurückgibt, wenn Micky und seine Freunde ihn und seine Spießgesellen in einer Reihe halsbrecherischer Rennen besiegen. Also arbeitet Primus von Quack die ganze Nacht an geeigneten Rennwagen, denn das Fest rückt immer näher – und die Rennen sollen schon am nächsten Tag beginnen...

© DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO NINTENDO.
TM AND GAME BOY COLOR ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. RAREWARE LOGO IS A TRADEMARK OF RARE.

DIE ABENTEUERWELTEN!

Fünf umfangreiche Welten haben auf dem Modul Platz gefunden, wobei jede der Welten aus insgesamt vier Strecken besteht. Ihr beginnt Euer Abenteuer mit Mickys „Ritterlicher Raserei" und kämpft Euch vor bis zum gespenstischen Showdown in „Karlos Spukhaus". Dazwischen

besucht Ihr Minnies „Abenteuer ohne Grenzen", Donalds „Piraten-Abenteuer" und „Daisys Wunderland".

ZU WASSER UND ZU LANDE...

Neben den herkömmlichen Asphalt-Strecken gibt es bei **Mickey's Racing Adventure** auch einige Kurse, die Euch durchs feuchte Nass führen, wobei die Fahrer in diesem Falle in pfeilschnelle Boote umsteigen. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Fahrzeuge, die jeweils in der Auto- und in der Boot-Version wählbar sind und sich durch Tempo, Handling und Beschleunigung voneinander unterscheiden. Diese Fahrzeuge können in der Werkstatt noch aufgerüstet werden, um Karlo auch in den späteren Rennen in seine Schranken zu weisen.

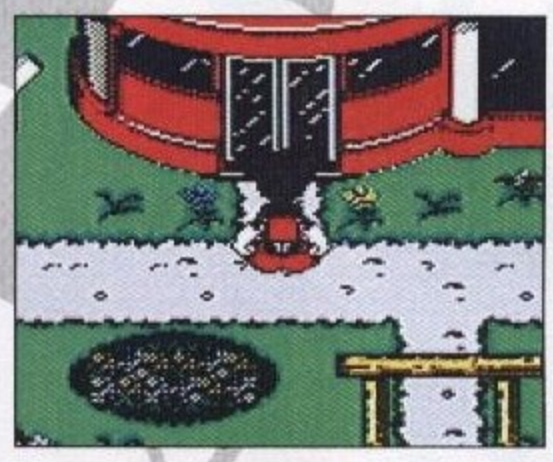
SOLLTE SOGAR MAGIE IM SPIEL SEIN?

Wenn Ihr Eure Schritte zu Gundel Gaukeley lenkt, könnt Ihr von ihr diverse magische Sprüche kaufen, die Euch während der Rennen helfen.

Wie es sich für ein Fun-Racing gehört, handelt es sich dabei um Hilfsmittel, die entweder Euch einen Vorteil bringen oder Eure Konkurrenten gehörig bremsen. Turbos bringen Euch einen ordentlichen Schub und lassen Eure Gegner weit, weit hinter Euch, wogegen Donald´s Chaos-Wolke die Kontrahenten für kurze Zeit im Unklaren läßt, in welche Richtung sie fahren müssen. Und so weiter...

RARE BITES!

Beim Namen Rare läuft der weitaus größten Zahl der Spieler das Wasser im Munde zusammen! Vor kurzem noch mit dem *British Academy of Film and Television Arts*-Award als bester Software-Entwickler ausgezeichnet, zeigen die englischen Spieleprofis einmal mehr, was in ihnen steckt. In diesem ersten Game der Allianz von Nintendo, Rare und Disney ziehen die Programmierer denn auch alle Register: Die Welten in **Mickey's Racing Adventure** wurden sehr detailliert gestaltet und alle Charaktere sind liebevoll animiert. Der typische Disney-Charme wurde für den Game Boy Color perfekt eingefangen und auf's Modul gebannt. Die Musik hält sich dezent im Hintergrund, ist aber äußerst stimmig und für Handheld-Verhältnisse sehr aufwendig.



ETWAS ABWECHSLUNG GEFÄLLIG?

Neben den üblichen Rennen haben die Entwickler noch einige Bonusspiele programmiert, die das Geschehen weiter auflockern und mitunter enorme Anforderungen an das Geschick des Spielers stellen. Neben verschiedenen Puzzles gibt es u.a. ein Spiel im Stile des Klassikers *Boulder Dash* (dabei wird Pluto beim Sammeln von Knochen von gegnerischen Hunden gestört). Rare hat also wieder einmal ganze Arbeit geleistet und präsentiert Euch ein weiteres Game Boy Color-Highlight!

TIERISCHE SCHUMIS

MICKY & MINNIE

Ihr beginnt Euer Abenteuer mit dem wohl bekanntesten Charakter des Disney-Universums. Außer als Rennfahrer, verdient Micky seine Brötchen als Privatdetektiv und hilft Kommissar Hunter in seinem ewigen Kampf gegen den Schurken Kater Karlo.

Auch Mickys Freundin Minnie fährt gerne Rennen. Weiterhin ist sie eine exzellente Köchin, die schon so manchen Kochwettbewerb für sich entschieden hat, und auch Micky weiß die Künste seiner Angebeteten zu schätzen.

DONALD DUCK

Obwohl Donald ein geborener Pechvogel zu sein scheint, hat er sich für besonders knifflige Rennstrecken entschieden. Wahrscheinlich will er damit Daisy imponieren und seinem Vetter Gustav beweisen, daß auch er zu Höchstleistungen fähig ist!

GOOFY

Auch der Dilettant vom Dienst darf bei der turbulenten Pisten-Party nicht fehlen! Goofy hat so wenig Ahnung von der Materie, daß dies vielleicht sogar von Vorteil für ihn ist. Zumindest stellt er im Rennen einen unberechenbaren Faktor dar...

DAISY DUCK

Die emanzipierte Entendame hat sich auf schwierige Rennkurse spezialisiert! Wenn sie keinen heißen Reifen riskiert, macht sie Donald eifersüchtig, indem sie sich mit dessen Erzfeind und Vetter Gustav Gans verabredet...

PLUTO

Mickys Schoßhündchen ist zwar nicht in der Lage, ein Fahrzeug zu lenken, die Programmierer haben ihm aber sein eigenes Minispiel spendiert. Im Stile des Klassikers **Boulder Dash** muß Pluto Knochen aufsammeln und sich dabei vor unzähligen bissigen Hunden in acht nehmen!

Daneben tritt noch eine Vielzahl weiterer Charaktere bei **Mickey's Racing Adventure** auf, die allesamt verschiedene wichtige Aufgaben haben. So unterhält Primus von Quack eine Werkstatt, in der Ihr Eure Vehikel aufrüsten könnt, und Klarabella bedient Euch am Fahrkartenschalter des Bahnhofs. Bei Chip und Chap hingegen könnt Ihr die Schlüssel für das Postgebäude und die Druckerei durch den Einsatz von Nüssen und Disney-Dollars käuflich erwerben.

Im Postgebäude könnt Ihr Pluto außerdem als Paket in die verschiedenen Welten verschicken, damit er dort seine Minispiele absolviert. Weiterhin habt Ihr die Möglichkeit, von dort E-Mails zu verschicken: Es gibt 30 verschiedene Mails, die Ihr zunächst freispielen müßt, um sie dann per Infrarot-Schnittstelle an den Game Boy Color eines Freundes zu senden. In der Druckerei könnt Ihr außerdem verschiedene Bilder, die Ihr während der Rennen aufsammelt, mit dem Game Boy Printer zu Papier bringen. Eine ausgesprochen unterhaltsame und spaßige Angelegenheit!

Disney's Beauty and the Beast

Die romantische Geschichte um die Liebe zwischen einem verwunschenen Prinzen und der jungen, schönen Belle war nicht allein die Grundlage für einen der erfolgreichsten Disney-Filme der letzten Jahre und einen Musical-Blockbuster: Mit Beauty & the Beast für den Game Boy Color präsentiert Disney eine spannende Spielesammlung voller kniffliger Mini-Spiele!

Macht Euch zusammen mit Belle auf den Weg zum Schloß, um den verzauberten Prinzen zu retten – und versucht, das Gemäuer schneller zu erreichen als der bösartige Gaston! [tr]

Ein Märchen wird...

...zur Spielesammlung!

Belle, Gaston, Maurice, Madame Potin und alle anderen, aus dem Zeichentrick-Welterfolg bekannten Charaktere warten darauf, auf bis zu sieben Spielbrettern zu zeigen, was sie können! Geschicklichkeit, schnelle Reaktionen sowie exaktes Timing sind die Voraussetzungen, um in den Mini-Spielen Punkte zu holen. Die Spiele basieren auf Schlüsselszenen der Story, denn die Programmierer von Left Field (die derzeit auch an **Excitebike 64** und **Kobe Bryant in NBA Courtside 2** für das Nintendo64 arbeiten) haben die romantische Geschichte gekonnt als Ideenfundus für das Spiel genutzt.

Ausgangspunkt für die Jagd zum Schloß ist das Dorf. Dort hat Gaston, der von der schönen Belle abgewiesen wurde, die Dörfler gegen das Biest aufgehetzt. Belle und ihr Vater Maurice wurden von Gaston in einen Keller gesperrt, und nur mit Tassilos Hilfe können sie entkommen. Nun heißt es, so schnell wie möglich das Schloß zu erreichen und das Biest vor dem herannahenden Mob zu warnen!

© DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORIZED DUPLICATION IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS. LICENSED TO NINTENDO. TM AND GAME BOY COLOR ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Puzzle

Vom Dorf zum Schloss

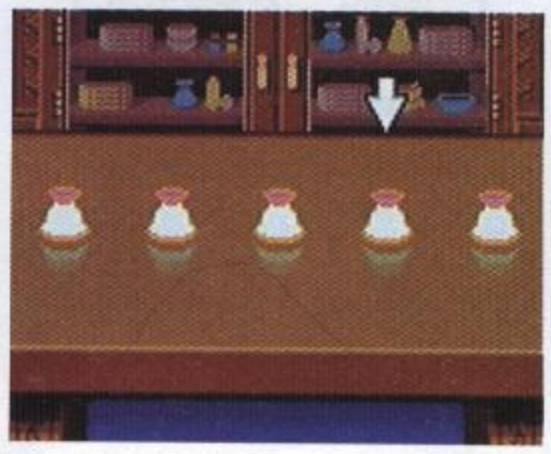
Im Story-Modus gilt es wie erwähnt, schneller als Gaston beim Schloß anzukommen. Der Weg dorthin führt über die Spielbretter, die nach und nach freigespielt werden müssen. Wie beim klassischen Brettspiel wird gewürfelt – und so legen Belle und Gaston ihren Weg von Feld zu Feld zurück. Je nachdem, welches Feld die schöne Belle erreicht, muß sie in einem Mini-Spiel gewinnen, um Punkte und Bonus-Sterne zu sammeln.

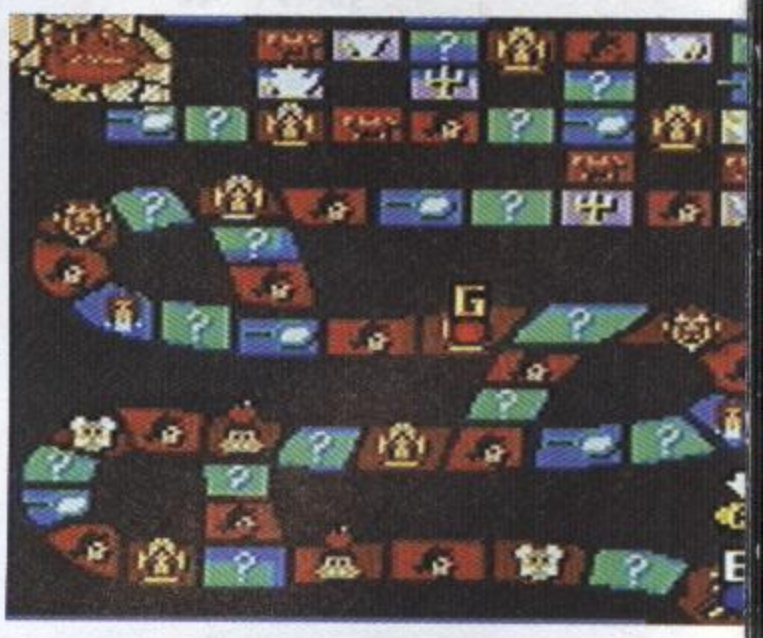
Geschicklichkeit ist gefragt, wenn Belle z.B. bei ihrem Ausritt lästigen Fallen, bissigen Fledermäusen und hungrigen Wölfen ausweichen muß. Ebenso knifflig wird es, wenn Maurice (Belles Papa) schwere Holzstämme stapeln muß, dabei aber seine neueste Erfindung, den Federwagen, einsetzt: Die Stämme springen in hohem oder niedrigem Bogen von links nach rechts, und dabei sollte möglichst keiner auf den Boden fallen...

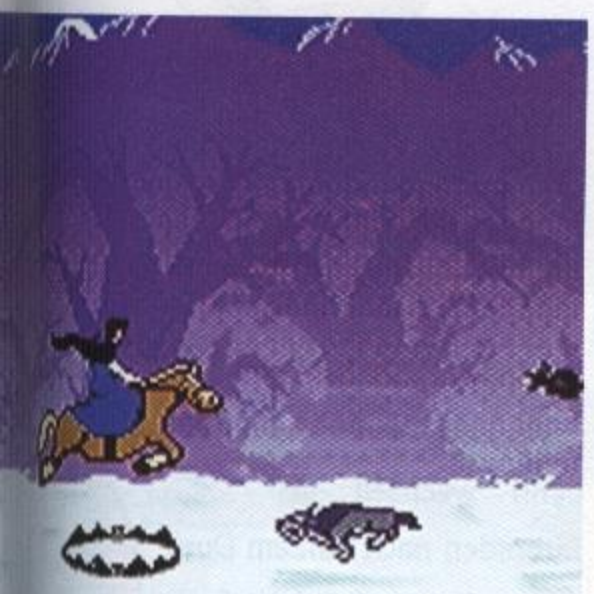
Wer sich einer besonderen Herausforderung stellen will, der kann sich in den Challenge-Modus begeben, in dem es darum geht, in den unterschiedlichen Mini-Spielen Bestleistungen zu erzielen.

Immer der Reihe nach ...

Wer alle Übungsspiele auf allen Schwierigkeitsgraden komplett durchspielt, der erhält Zugang zu weiteren Spielen im Brettspiel-Modus. Dieser Modus ist übrigens sowohl allein als auch mit bis zu vier Konkurrenten abwechselnd spielbar: Jeder sucht sich einen der vier Charaktere (Belle, Biest, Lumiere oder Madame Potin) aus und erhält den Game Boy Color, sowie er an der Reihe ist. Das ideale Spiel für langweilige Zugfahrten oder wenn Ihr mal wieder Tante Anna zum Geburtstag besuchen müßt, denn hier werden weder Universal Game Link-Kabel noch Mehrspieler-Adapter benötigt, um dennoch spannenden Vier Spieler-Spaß zu haben!







Nicht verzweifeln!

Der Schwierigkeitsgrad der Mini-Spiele variiert – während manches Spiel relativ leicht zu meistern ist, haben es andere ganz schön in sich! Neben einem Memory-Spiel oder dem an den Arcade-Klassiker Moon Patrol erinnernden „Belles Ausritt" gibt es eben auch kniffligere Aufgaben: Das Küchendrama, in dem Madame Potin die Regalbretter hinauf und hinab eilt, um tanzende Flammen zu löschen, erfordert sehr viel Geschick und noch mehr Tempo!

Da Ihr jedoch drei verschiedene Schwierigkeitsgrade auswählen könnt, habt Ihr immer die Möglichkeit, alles erst einmal im „Leicht"-Modus kennenzulernen und Euch nach und nach zu steigern. **Beauty & the Beast** ist gerade dadurch sowohl für Novizen als auch für Experten geeignet und garantiert stundenlangen Spielspaß!

Pokémon

Schnapp' sie Dir alle!™

Unzählige junge Pokémon-Trainer haben seit Anfang Oktober nur ein Ziel vor Augen, nämlich die Top Vier zu besiegen und sich einen Platz in der Pokémon-Ruhmeshalle zu sichern! Doch zuvor warten harte Bewährungsproben: Bevor Ihr die Top Vier herausfordern dürft, gilt es, Euer Können zu beweisen. Dazu müßt Ihr die Pokémon-Orden gewinnen – in Pokémon-Duellen gegen acht harte und erfahrene Trainer... [pf/inka]

Rocko

Rocko ist der erste der Trainer, den Ihr besiegen müßt! Er leitet die Arena von Marmoria City. Er führt Euch in die Regeln der Pokémon-Liga ein und besitzt (noch) den Felsorden. Seine beiden Gesteins-Pokémon Kleinstein und Onix lassen sich am leichtesten besiegen, wenn Ihr Euch zu Beginn für Schiggy oder Bisasam entscheidet. Solltet Ihr stattdessen Glumanda gewählt haben, gestaltet sich die Sache etwas schwieriger, ist aber nicht aussichtslos...

Misty

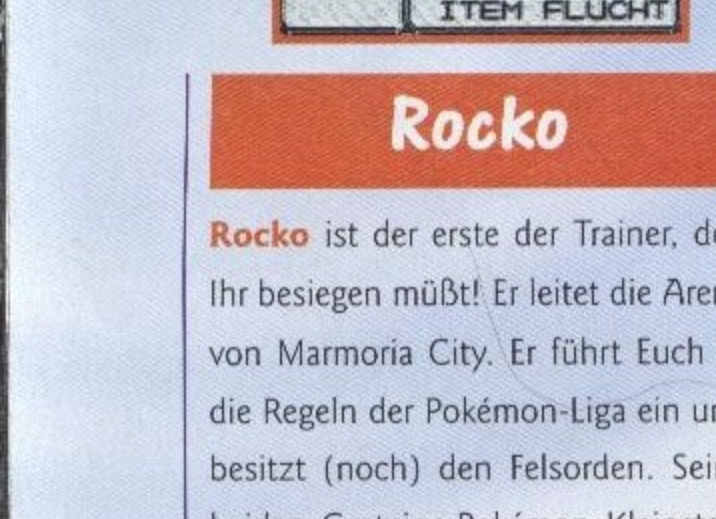
Die Arenaleiterin von Azuria City heißt **Misty**. Sie hat sich auf Wasser-Pokémon spezialisiert und führt Sterndu und Starmie in den Kampf. Die besten Chancen gegen Wasser-Pokémon hat Bisasam. Solltet Ihr zu Beginn Schiggy oder Glumanda gewählt haben, setzt ein Pflanzen- oder ein Elektro-Pokémon aus Eurer Sammlung ein. Als Belohnung erhaltet Ihr den Quellorden, mit dem Euch Pokémon bis Level 30 gehorchen.

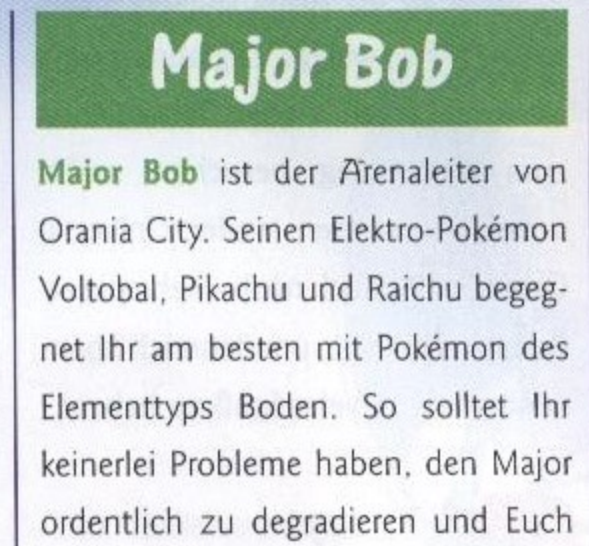
Major Bob

Major Bob ist der Arenaleiter von Orania City. Seinen Elektro-Pokémon Voltobal, Pikachu und Raichu begegnet Ihr am besten mit Pokémon des Elementtyps Boden. So solltet Ihr keinerlei Probleme haben, den Major ordentlich zu degradieren und Euch auf diese Weise den Donnerorden zu erkämpfen. Damit reagieren Eure Pokémon etwas schneller und Ihr könnt einem Eurer Elektro-Pokémon die Donnerblitz-Attacke beibringen.

Erika

Im schönen Prismania City wartet **Erika** darauf, von Euch besiegt zu werden. Sie setzt im Kampf ihre drei Pflanzen-Pokémon Sarzenia, Tangela und Giflor ein. Solltet Ihr in Eurem Team ein paar Käfer- oder Feuer-Pokémon besitzen, schickt diese in den Kampf – und dann wechselt der Farborden nach kurzem Duell seinen Besitzer! Gehört Euch der Farborden, gehorchen Euch alle Pokémon bis einschließlich Level 50.





*© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc.
™& ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1999 Nintendo.

Sabrina

Als nächste ist die Arenaleiterin von Saffronia City an der Reihe. Ihr Name ist **Sabrina** und sie schickt vier Pokémon in den Kampf: Drei Psycho-Pokémon (Kadabra, Pantimos und Simsala) sowie das Käfer-/Gift-Pokémon Omot. Sie liefert Euch einen harten Kampf, doch die Mühe lohnt sich: Ihr erhaltet als Siegprämie den Sumpforden. Damit gehorchen Euch Pokémon bis zum Erfahrungslevel 70!

Koga

Der Arenaleiter von Fuchsania City heißt **Koga** – und seine Pokémon speien Gift und Galle! Er kämpft mit zwei Smogons, einem Sleimok und einem Smogmog. Diesen Gift-Pokémon begegnet Ihr am besten mit Pokémon der Elementklassen Boden oder Psycho. Der Seelenorden, den Ihr nach Eurem Sieg erhaltet, erhöht die Verteidigungswerte sämtlicher Pokémon, die sich in Eurem Besitz befinden.

Pyro

Auf der Zinnoberinsel trefft Ihr auf den Trainer **Pyro**. Er hat sich auf Feuer-Pokémon spezialisiert und tritt mit Fukano, Gallopa, Ponita und Arkani zum Duell an. Mit dem Einsatz von Wasser-Pokémon sollte es für Euch kein Problem sein, Pyro in die Schranken zu weisen und den Vulkanorden in Empfang zu nehmen. Dieser Orden erhöht die Durchschlagskraft der Attacken Eurer Pokémon.

Giovanni

Der letzte der acht Trainer ist **Giovanni**, ehemaliger und Dank Eures Mutes glückloser Anführer des Team Rocket. Ihr findet ihn in Vertania City, und er bietet Euch den Erdorden an, wenn Ihr ihn im Kampf besiegt. Giovanni setzt neben den beiden Boden-/Gesteins-Pokémon Rihorn und Rizeros auch die Gift-/Boden-Pokémon Nidoking und Nidoqueen sowie das Boden-Pokémon Digdri ein. Mit dem Erdorden gehorchen Euch alle Pokémon, egal welchen Erfahrungslevel sie besitzen!

STAR WARS™ EPISODE I RACER™

Der neue *Star Wars*-Film „Die dunkle Bedrohung" enthält eine der atemberaubendsten Rennsequenzen der Filmgeschichte – angelehnt an die klassischen Wagenrennen à la Ben Hur liefern sich die Konkurrenten halsbrecherische Kämpfe um den besten Platz im Podracer-Rennen. Nachdem Ihr bereits auf dem Nintendo64 die Rennstrecken der verschiedenen *Star Wars*-Planeten unsicher machen könnt, wird nun endlich auch der Game Boy Color zum intergalaktischen Rennzirkus!

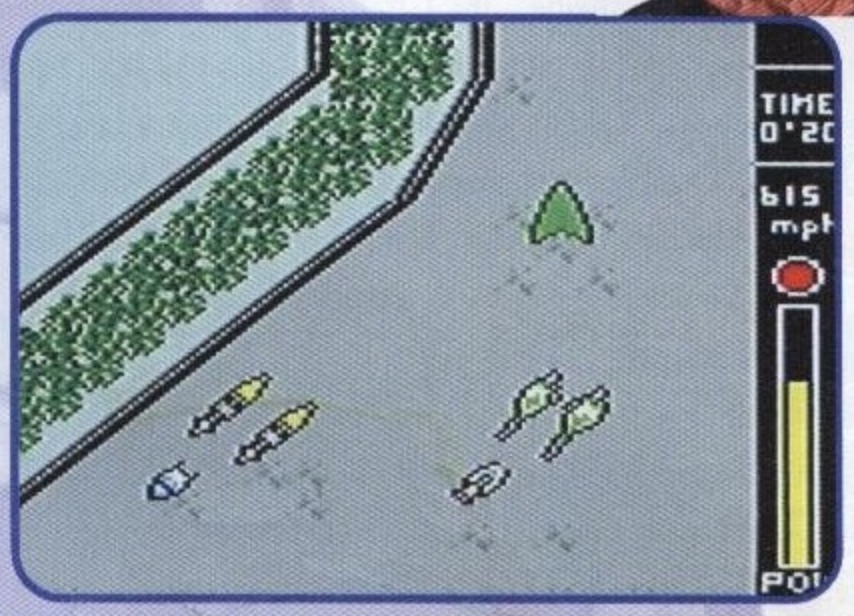
[inka]

ÜBER STOCK UND STEIN!

Bevor Ihr bei ***Star Wars:* Episode I Racer** so richtig loslegen könnt, entscheidet Ihr Euch zunächst einmal für einen von fünf verschiedenen Podracern, die sich in den Kategorien Handling, Topspeed und Beschleunigung unterscheiden. Als Fahrer steht zunächst Anakin Skywalker bereit!

Das Spiel enthält insgesamt 20 halsbrecherische Kurse, die auf fünf verschiedenen Planeten zu finden sind. Die Strecken zeichnen sich neben unterschiedlichen Grafiken auch durch verschiedene Untergründe aus, die jeweils neue Anforderungen an Eure Fahrkünste stellen. Außerdem gibt es ein Wiedersehen mit den explosiven Raketenstarts und Turbo Boosts, die schon in der Nintendo64-Version für Furore gesorgt haben.

Während des Rennens seht Ihr Euren Podracer aus der Vogelperspektive, wodurch die unglaubliche Geschwindigkeit, mit der Ihr über die Kurse rast, so richtig zu Geltung kommt. Und die im Modul integrierte Rumble-Funktion läßt Euch jeden Crash hautnah miterleben!



EINER IST KEINER!

Der Spaß, den Ihr als „Single Racer" habt, wird noch größer, wenn Ihr gegen einen „lebenden" Konkurrenten antretet. Daher könnt Ihr durch Einsatz des Universal Game Link-Kabels auch heiße Duelle im Top Speed-Kampf gegen einen Freund austragen.

Dabei kann jeder Spieler auf die Podracer zurückgreifen, die er bisher im Einspieler-Modus auf seinem Modul freigespielt hat. Somit hat also derjenige bessere Chancen, der mit mehr freigespielten Podracern an den Start geht.

Die detaillierte Grafik, das pfeilschnelle Gameplay und die exakte Steuerung machen ***Star Wars:* Episode I Racer** zu einem Muß für alle *Star Wars*- und Rennspiel-Fans! Das Spiel beweist eindrucksvoll, daß die Macht mit Lucas Arts ist!

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1999 NINTENDO.

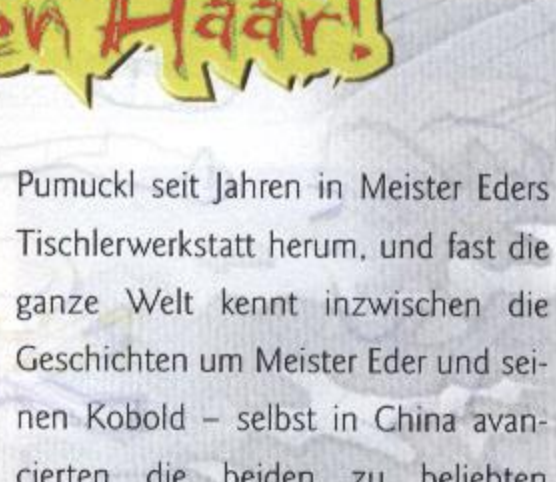
Pumuckls Abenteuer

bei den Piraten

Wer kennt ihn nicht, den kleinen Kobold, dessen liebste Freizeitbeschäftigung darin besteht, anderen Leuten lustige Streiche zu spielen. Nachdem Pumuckl in 65 Fernsehfolgen und zwei Kinofilmen gegen alle Vorschriften und Konventionen rebelliert hat, treibt er es nun auf dem Game Boy Color im wahrsten Sinne des Wortes richtig „bunt"...! [inka]

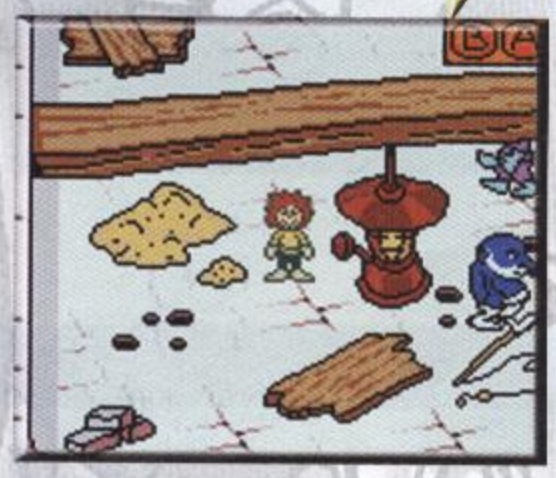
Der Kobold mit dem roten Haar!

Vor bereits mehr als einer Dekade plante der Bayerische Rundfunk eine Hörspielserie für das Kinderprogramm und beauftragte die erfolgreiche Kinderbuchautorin Ellis Kaut damit, eine solche zu schreiben. So entstand Pumuckl! Doch nicht nur in Radio und TV hat der rothaarige Wildfang seine Fangemeinde in der Vergangenheit begeistert: Auch zwei Kinofilme flimmerten bereits über die Leinwand. In der witzigen Vorabendserie auf ARD und ORF kletterte und klettert Pumuckl seit Jahren in Meister Eders Tischlerwerkstatt herum, und fast die ganze Welt kennt inzwischen die Geschichten um Meister Eder und seinen Kobold – selbst in China avancierten die beiden zu beliebten TV-Stars! Die Show "Pumuckl-TV" erzielt hohe Einschaltquoten, und

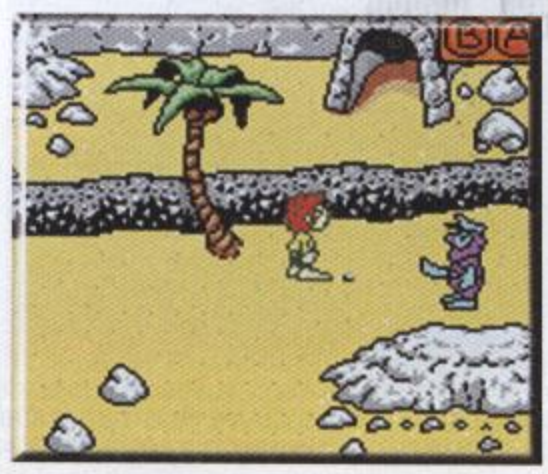


nun schickt sich der berühmteste Kobold der Welt an, sein Unwesen auch auf dem Game Boy Color zu treiben...

Heiliger Klabautermann!



Nun endlich feiert Pumuckl sein digitales Debüt, das von Acclaim exklusiv für den Game Boy Color inszeniert wurde. Bei dem vom Frankfurter Entwicklungsstudio NEON Software programmierten Spiel handelt es sich um ein spannendes Puzzle-Adventure, in dem der rothaarige Kobold in unzähligen Minispielen sein Geschick beweisen muß. Die Minispiele sind äußerst abwechslungsreich gestaltet und verlangen, neben gekonnter Steuerkreuzakrobatik, den konsequenten Einsatz Eurer grauen Zellen. So müßt Ihr Euch beispielsweise bestimmte Items merken und dann in richtiger Reihenfolge wiedergeben, oder Ihr habt die Aufgabe, verschiedene Plattformspiele erfolgreich zu absolvieren. Nur so kann Pumuckl sein erstes Abenteuer auf dem Game Boy Color bestehen!



Pumuckls Adventure ist das richtige Spiel für alle jungen und

junggebliebenen Game Boy Color-Besitzer, die schon immer einmal in die Rolle des kleinen Frechdachses schlüpfen wollten. Dank der vielen verschiedenen Minispiele eignet sich das Modul sowohl für ein kurzes Spielchen zwischendurch als auch zum Zeitvertreib auf langen Reisen.

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRÄSENTIERT PUMUCKLS ABENTEUER – BEI DEN PIRATEN. COPYRIGHT 2000 BUCHAGENTUR. „PUMUCKL" VON ELLIS KAUT.
LIZENZ DURCH MM MERCHANDISING MÜNCHEN GMBH. ENTWICKELT VON NEON SOFTWARE GMBH. COPYRIGHT 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENTALLE RECHTE VORBEHALTEN. LICENSED BY NINTENDO.

portable

MR. NUTZ

BRRR, IST DAS KALT HIER!

Nachdem das Eichhörnchen seinen ersten Auftritt im Jahre 1994 auf dem Super Nintendo hatte, erlebt es nun seine Reinkarnation exklusiv auf dem Game Boy Color. Ein abscheulicher Riesen-Schneemann hat es sich in den Kopf gesetzt, den gesamten Planeten mit einer Eisschicht zu überziehen! Also muß **Mr. Nutz** sechs große Welten durchqueren, um den Schneemann von seinem Vorhaben abzuhalten. Dazu bedient sich der Held verschiedenster Sprung- und Kampftechniken, die er bei seiner Mission auch dringend benötigt: In jedem Level wimmelt es nämlich von übelsten Gegnern. Alle Ausgänge werden außerdem von einem riesigen Endboss bewacht, der Euch den Zugang zur nächsten Welt verwehren möchte.

Die vielfarbigen Welten und das originelle Gegner-Design machen aus **Mr. Nutz** einen Titel, der für Jump'n'Run-Fans ein echter Leckerbissen sein dürfte!

CHECKBOARD

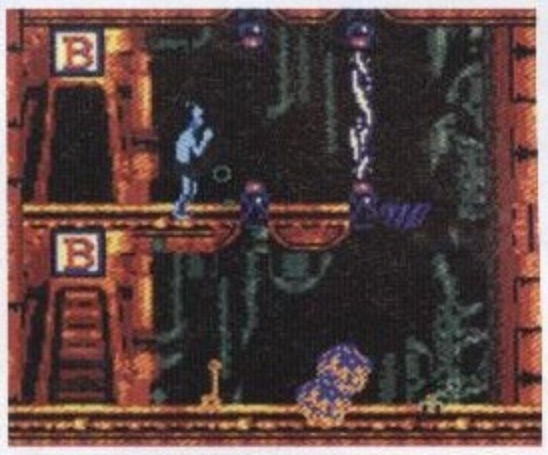
GENRE ▸ Jump'n'Run
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Modulintern
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

NINTENDO ® AND GAME BOY™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1999 INFOGRAMES

ODDWORLD Adventures 2

MUDOKON AUF DER FLUCHT!

Eure Aufgabe: Rettet Abe vor den fiesen Glukkons, die alle Mudokons zu Futter verarbeiten wollen! Eure Flucht führt durch insgesamt 24 Level, die mit fiesen Fallen und Feinden gespickt sind. Als wäre das noch nicht genug, warten noch eine Menge Mudokon-Freunde darauf, von Euch befreit zu werden! Um seinen zahlreichen Feinden zu entkommen, bedient sich Abe verschiedenster praktischer Moves und Sprungtechniken. **Oddworld Adventures 2** ist sowohl auf dem Game Boy als auch auf dem Game Boy Color spielbar und bietet sehr detaillierte Grafiken, untermalt von stimmigen Themen. Zwei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Anfänger nicht über- und Profis nicht unterfordert werden. Nicht nur Jump'n'Run-Fans, sondern vor allem auch die Freunde des coolen Abe dürfen sich schon jetzt auf spannende Stunden während der Flucht vor den rachsüchtigen Glukkons vorbereiten!



CHECKBOARD

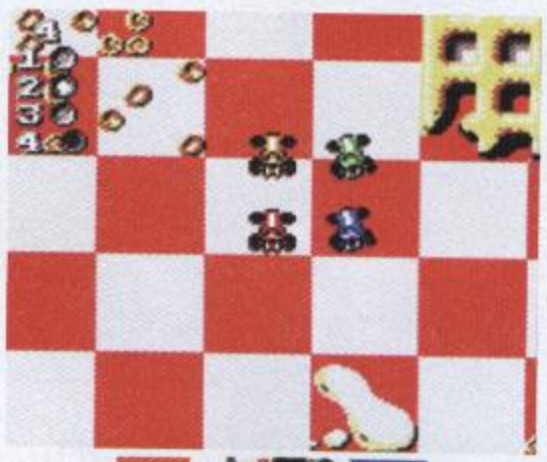
GENRE ▸ Jump'n'Run
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Modulintern
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ GT INTERACTIVE

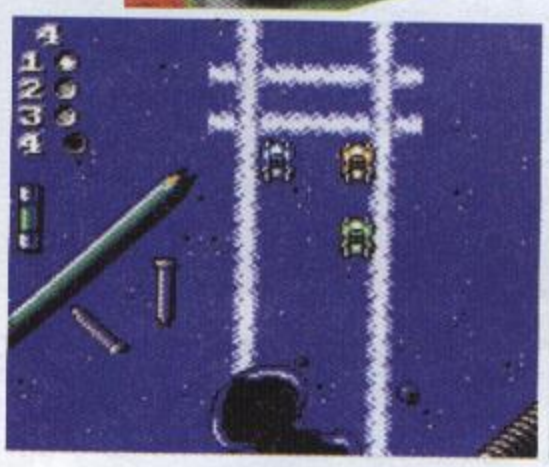
ODDWORLD ADVENTURES 2 GAMEBOY COLOR © 1997, 1998, 1999 ODDWORLD INHABITANTS INC. ALL RIGHTS RESERVED.
CREATED BY ODDWORLD INHABITANTS, INC. DEVELOPED BY SAFFIRE CORPORATION. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY
GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. ODDWORLD INHABITANTS AND THE OW LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF ODDWORLD INHABITANTS, INC.
GT IS A TRADEMARK AND THE GT LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES.

Micro Machines 1 and 2: Twin Turbo — Wer ist über meinen Toast gefahren?

HERSTELLER ▸ CODEMASTERS VERTRIEB ▸ THQ

Mit **Micro Machines 1&2 Twin Turbo** erhaltet Ihr nicht nur eines, sondern gleich zwei Spiele auf einem Modul! Mit 22 unterschiedlichen Fahrzeugen (darunter Rennwagen, Monster Trucks, Speedboote, Jeeps und Panzer) macht Ihr die insgesamt 64 Strecken dieses – exklusiv für den Game Boy Color programmierten – Titels unsicher! Die Rennen finden unter anderem auf Frühstücks- und Billardtischen, in Spielzimmern und Sandkästen statt. Selbst Badewannen sind vor den Miniflitzern nicht sicher! Die acht abwechslungsreichen Spielmodi für einen bis zwei Spieler, der fetzige Soundtrack und die farbenfrohe Grafik garantieren, daß dieses Spiel immer wieder im Modulschacht Eures Handhelds landen wird!





Disney's Tarzan — Sei König des Dschungels!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACTIVISION

Hier ist das Spiel zum neuesten Disney-Trickfilmerfolg! **Tarzan** muß sich durch insgesamt 23 komplexe und farbenprächtige Urwaldlevel kämpfen, in denen es von Krokodilen, Löwen und Pavianen nur so wimmelt. Er schwingt sich an Lianen über gähnende Abgründe, schlägt sich durch dichtes Gestrüpp und schwimmt durch Seen voller Piranhas. Wahrlich kein leichtes Spiel für den Helden des Dschungels!

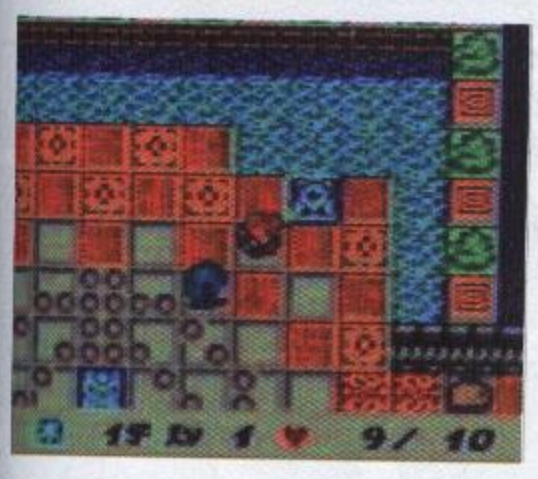
Zusätzlich enthält das Modul noch einen originellen Wettkampf für zwei Spieler! Dabei versteckt sich der eine irgendwo im Dschungel, der auf dem Display zu sehen ist, und gibt den Game Boy Color dann an einen Freund weiter, der ihn innerhalb eines Zeitlimits finden muß.

Egal also, ob für einen oder zwei Spieler: **Tarzan** ist ein Riesenspaß für Disney- und Jump'n'Run-Fans zugleich!

Azure Dreams — Dämonische Eiersuche

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ KONAMI

Dort steht er, der Dämonenturm – düster und bedrohlich! Eigentlich sollte man diesen Ort besser meiden, doch eine innere Stimme sagt Euch,



daß Ihr den Turm betreten müßt. Und außerdem hat sich Euer Vater vor Jahren dorthin aufgemacht und ist nie mehr zurückgekehrt. Also stellt Ihr Euch der Gefahr, um das Geheimnis des Verschwindens Eures Erzeugers zu lüften. Doch das ist noch nicht alles: Innerhalb des Turms ist Eure Aufgabe, so viele Dämoneneier wie möglich zu sammeln. Diese Eier könnt Ihr entweder verkaufen oder behalten, bis die Dämonen ausschlüpfen. Die geschlüpften Dämonen helfen Euch, höher gelegene Ebenen zu erreichen und somit schließlich zu ergründen, was tatsächlich mit Eurem Vater geschehen ist. Durch die spannende Story sowie einen Zufallsgenerator, der das Layout der Maps jedesmal ändert und auf diese Weise jeden Besuch in Turm anders aussehen läßt, ist die Welt von Monsbaya wirklich eine Reise wert!

Turok: Rage Wars — Die Dinos werden immer saurer...

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACCLAIM

Gleichzeitig mit dem Nintendo64-Spiel entwickeln die kreativen Köpfe von Acclaim auch eine **Turok: Rage Wars**-Version für den Game Boy Color. Darin wandelt Ihr, anders als beim großen Bruder, nicht in der Ego-Perspektive durch das Verlorene Land, sondern habt Euren Helden stets im Blickfeld. Turok muß sich durch eine stattliche Anzahl von Leveln kämpfen, die voller bionischer Dinosaurier und menschlicher Feinde sind. Außerdem gilt es, unzählige knifflige Sprungpassagen zu meistern. Natürlich steht dem Indianer wieder ein reichhaltiges Arsenal unterschiedlichster Waffen zur Verfügung, mit denen er sich seiner Feinde bestens erwehren kann. Macht Euch also schon jetzt bereit und freut Euch auf spannende Stunden im Verlorenen Land!

Benno....
TINK TINK TINK
hilf uns, Benno!
TINK TINK
Hilfe...
...hilfe...
TINKTINK
Hmm...?
GANG
FREEZE FRAME
WIE? WAS...? WAS IST DAS DENN?
DIDDY KONG!
ICH HAB' DAS N-64 DOCH AUSGEMACHT!
ÄH...JA, WAS IST?
BENNO, BIST DU WACH? ICH BRAUCHE DEINE HILFE!... HE! MELDE DICH...
TING TINK
MEINE INSEL, MEINE FREUNDE, MEINE GANZE WELT IST EINGEFROREN! UND NUR DU KANNST UNS HELFEN, BENNO!
ÖH, KLAR, KEIN PROBLEM. WARTE, ICH ZIEH MICH NUR SCHNELL AN...
TOM!
FERTIG, DIDDY! MIT MIR HAST DU GENAU DEN RICHTIGEN MANN FÜR DIESEN JOB! WIE GEHT'S NUN WEITER?
GIB MIR DEINE HAND, BENNO, ICH HOL DICH ZU UNS RÜBER...
BRZZL...
OKAY!...
...ABER NENN MICH BIG B.!
ALLES KLAR, KUMPEL!

BRRRZZZZZZZZZ

WAAA..!

KEINE PANIK, BIG B. DAS IST NUR EIN DIMENSIONS-STRUDEL!

FLOFF!

HIMMEL, IST DAS KALT HIER. DA FRIEREN EINEM JA SÄMTLICHE BITS EIN! WO SIND WIR?

DIESE EISWÜSTE WAR EINMAL EINE WUNDERSCHÖNE INSEL - BIS IRGENDEIN BÖSEWICHT DAS WETTER MANIPULIERT UND ALLES VEREIST HAT.

DESWEGEN HABE ICH DICH GEHOLT. WIR MÜSSEN DAS ALLES RÜCKGÄNGIG MACHEN..

MOMENT, DIDDY, DA IST DOCH JEMAND!

ZITTER

Bibber Schnatter

OH MANN! SIEH DIR DAS AN!

WER IST DA, BIG B.?

YOSHI!

Schnatter Bibber Zitter Fröstel

SCHNELL, WIR MÜSSEN IHN BEWEGEN, ABRUBBELN UND KITZELN, DAMIT SEIN BLUTKREISLAUF WIEDER IN GANG KOMMT!

NA KOMM SCHON, YOSHI, SO KALT IST ES AUCH WIEDER NICHT!

D-D-DOCH!

TATSÄCHLICH, ES HAT GEKLAPPT, ER KRIEGT WIEDER FARBE.

DANKE FREUNDE, ES GEHT WIEDER.

WAS FÜHRT DICH HIERHER, YOSHI?

STELLT EUCH VOR, MEIN EILAND WURDE AUCH EINGEFROREN. ICH WEISS ZWAR NICHT, WER DER ÜBELTÄTER WAR, ABER ICH HABE SEINE SPUR BIS IN DIESE SCHNEEWÜSTE VERFOLGT... HA! WENN ICH DEN ERWISCHE...

UND DANN IST MIR KALT GEWORDEN...

TJA, WIR WISSEN AUCH NICHT MEHR, YOSHI. WAS MACHEN WIR JETZT, BIG B.?

ICH GEHE MAL DA RAUF. VIELLEICHT SEHE ICH WAS, DAS UNS WEITERHILFT.

WENN WIR WENIGSTENS WAS ZUM WÄRMEN DABEI HÄTTEN...

HE, FREUNDE! DAS MÜSST IHR SEHEN!

NAJA, ICH HABE VORSICHTSHALBER EIN PAAR SCHILDKRÖTEN MITGENOMMEN, ABER DIE SIND DA NICHT SO GEEIGNET...

SCHILDKRÖTEN?

JA, ROTE NATÜRLICH!

WAS HAST DU ENTDECKT, BIG B.?

HMM, ICH WEISS NICHT GENAU...

...ABER IRGENDWIE KOMMEN MIR DIE BEIDEN EISBLÖCKE BEKANNT VOR!

OH MANN, DAS SIND KIRBY UND BOMBERMAN!

WIR MÜSSEN SIE DA RAUS-HOLEN!

KEINE FRAGE, ABER WIE?

DAS ERLEDIGE ICH, FREUNDE. SCHNELL DREI SCHILDKRÖTEN GESCHLUCKT...

...UND DIE BEIDEN SACHTE AUS DEM EIS SCHMELZEN.

FLAM

DANKE! LANGE HÄTTEN WIR DAS NICHT MEHR AUSGEHALTEN.

WIR WAREN HINTER KING K. ROOL HER, DER HAT NÄMLICH UNSERE WELTEN EINGEFROREN! ABER ER HAT UNS AUFGELAUERT UND MIT SEINER FROST-KANONE VEREIST...!

KING K.ROOL! ALS OB ICH'S NICHT GEAHNT HÄTTE!

FREUNDE, DEN MACHEN WIR FERTIG! WIR SIND FÜNF SUPERHELDEN - WÄR DOCH GELACHT, WENN WIR DEN OLM NICHT SCHAFFEN!

GENAU! WORAUF WARTEN WIR NOCH? LOS GEHT'S!

JA, VORWÄRTS! SEIN EISSCHLOSS IST GLEICH UM DIE ECKE!

DA IST SIE! KING K. ROOLS FROSTIGE BURG.

TOLL, UND WIE KOMMEN WIR DA REIN?

ACH! IHR HABT AUCH KEINEN PLAN?!

ICH GLAUBE, WIR BRAUCHEN GAR KEINEN PLAN MEHR... DA KOMMEN KING K. ROOLS EISSCHERGEN!

DIE HABEN WOHL NOCH NIE VON MEINER SAUGKRAFT GEHÖRT?! NA, KOMMT NUR HER, IHR FROSTIGEN GESELLEN...!

SSSCCHHLÜRFFFFFFFF

JAM-JAM! LECKERE EISTÖRTCHEN!

BOMBASTISCH!

DAS WAR SUPER-KLASSE, KIRBY!

...UM MICH ZU SCHLAGEN, MÜSST IHR FRÜHER AUF-STEHEN! MEINE FROST-KANONE FRIERT EUCH RUCK-ZUCK EIN!

DANN STEHT MIR NIEMAND MEHR IM WEG!

ICH WERDE DER KÖNIG DER EISWELTEN SEIN!

ABSOLUTE SPITZE!

JA, TOLL!

ACH! WIRKLICH? HAR HAR HARR...

DANN BRAUCHST DU SICHER DEINE SCHERGEN ZURÜCK!

AAARRR

SPLITT

SPUK!

KLITTER

KLIRR!

SOO, KING K., JETZT WIRST DU BEREUEN, ALLE WELTEN DEM EWIGEN EIS AUSGELIEFERT ZU HABEN ...!

LASS GUT SEIN, BIG B., DIE EISSCHICHT IST ZIEMLICH DÜNN UND MIT EIN PAAR GEZIELTEN BÖMB-CHEN...

OJE...

...IST DER SCHADEN SCHNELL BEHOBEN UND ALLES WIEDER WIE ES WAR.

KRACH!

KAWUMM

BOOM

So wurde es für Big B. das heisseste Weihnachts-fest aller Zeiten ...

GRRRRRR.

KNURR

UND DANN SAG' ICH GANZ COOL ZU ROOLI: „ALTER, DU STINKST AUS DEM MAUL UND DU HAST EIN PROBLEM: **MICH, BIG B.!**"...

OH, DANKE, YOSHI!

GUTE ARBEIT, JUNGS!

WAS FÜR EIN GEILER TRAUM! DAS KANN NUR EINS BEDEUTEN: HEUTE ABEND LIE-GEN EIN PAAR NEUE SPIELE FÜR DAS N64 UNTERM WEIHNACHTS-BAUM!...

DEZEMBER

AUS WELCHEM SPIEL IST DENN DER GNOM?

„N-GANG" ODER SO... GIBT'S NOCH PLÄTZCHEN?

ENDE

SUPPORT

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64 — NEUE OUTFITS UND LINKSHÄNDER-SPIELER

MARIO GOLF

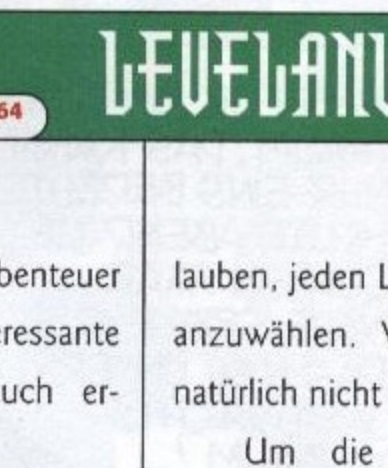
Yoshi als Linkshänder.

Wußtet Ihr schon, daß Ihr Eure Golfer auch mit anderen Outfits als den vorgegebenen einkleiden könnt? Ihr müßt dazu nur im *Charakterauswahl*-Bildschirm einen der C-Knöpfe gedrückt halten, während Ihr Eure Spielerwahl mit dem A-Knopf bestätigt. Haltet Ihr übrigens bei der Spielerauswahl die L-Taste gedrückt, ist der Golfer Eurer Wahl auf einmal Linkshänder!

MORTAL KOMBAT 4 — ALS REPTILE KÄMPFEN

GAME BOY COLOR — TRICKS & CHEATS ?!

Euch ist sicherlich schon aufgefallen, daß im mittleren Feld des Kämpferauswahlbildschirms ganz kurz ein Gesicht zu erkennen ist. Ihr vermutet richtig: Es handelt sich hierbei um einen versteckten Kämpfer! Um ihn anzuwählen, gebt Ihr im Enter *Kombat Code*-Bildschirm, der unmittelbar vor jedem Kampf erscheint, die abgebildeten Symbole ein. Ihr habt dafür aber nur einige Sekunden Zeit! Anschließend drückt Ihr START, und es erscheint der Text „Reptile enabled". Gelangt Ihr nun zum nächsten Mal zur Kämpferauswahl, könnt Ihr im mittleren Feld Reptile anwählen. Ihr dürft allerdings den Game Boy zwischendurch nicht ausschalten!



Diese Symbole müßt Ihr eingeben.

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64 — LEVELANWAHL

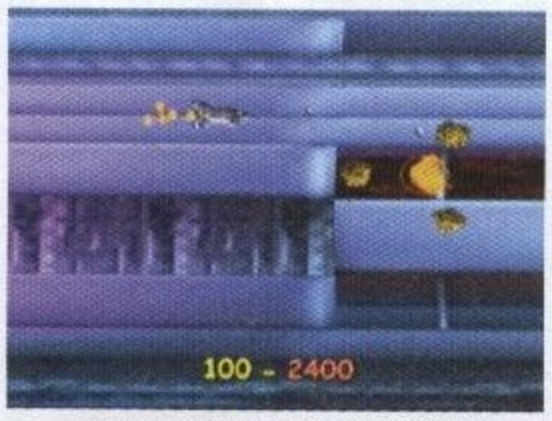
STAR WARS EPISODE I RACER — SILICON VALLEY

Für dieses futuristische Abenteuer wurden uns einige interessante Cheats zugeschickt, die Euch erlauben, jeden Level bereits zu Beginn anzuwählen. Wir wollen sie Euch natürlich nicht vorenthalten:

Um die Codes einzugeben, wählt Ihr einen leeren Speicherplatz aus und bestätigt mit dem A-Knopf, damit die Optionen *Wählen*, *Kopieren*, *Löschen* erscheinen. Nun gebt Ihr die folgenden Tastenkombinationen ein, wobei sich die Richtungsangaben auf das Steuerkreuz beziehen.

Geht Ihr anschließend auf *Wählen*, stehen Euch alle Level der jeweiligen Welt zur Verfügung!

(Ein Trick von Mathias Patjens, 21756 Osten.)



Kennt Ihr schon den Bonus-Level?

Alle Europa-Level	Oben, Unten, L, Z, Unten, Oben, Z, Unten
Alle Eis-Level	Oben, Unten, Z, L, Unten, C-rechts, Z, Unten
Alle Dschungel-Level	Oben, Unten, L, Z, Unten, C-links, Z, Unten
Alle Wüsten-Level	Oben, Unten, L, Z, Unten, Links, Z, Down
Final-Level	Oben, Unten, L, Z, Unten, Rechts, Z, Unten
Bonus-Level	Unten, Oben, Z, L, Unten, Links, Z, Unten

NEUE KOSTÜME

NINTENDO64

Um Eure Charaktere mit neuen Kleidungsstücken auszustatten, müßt Ihr alle 44 Passierscheine erhalten haben. Nun geht Ihr zu Wiseman,

der Euch empfiehlt, nochmal die Gemischtwarenläden in den Städten aufzusuchen. Nachdem Ihr mit allen Ladenbesitzern geredet habt, begebt Ihr Euch zum Plasma-Wahrsager in irgendeiner Stadt. Habt Ihr mit ihm geredet, könnt Ihr in den Läden für jede Spielfigur drei neue verrückte Outfits erstehen. Schaut am besten selbst mal nach, welche Angebote die Läden haben. Im *Charakterauswahl*-Bildschirm könnt Ihr dann, indem Ihr den analogen 3D-Joystick

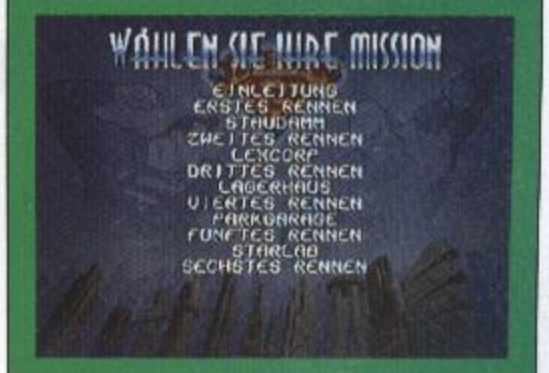
Sehen die nicht nett aus?

nach oben oder unten drückt, die verschiedenen Kostüme anschauen und die Spielfiguren dann mit der jeweiligen Kleidung anwählen.

LEVELANWAHL

NINTENDO64

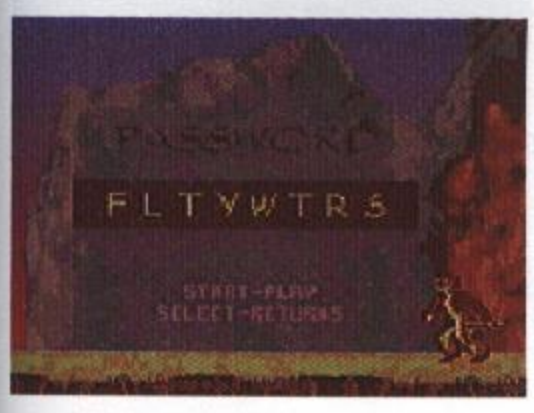
Mit einem kleinen Trick könnt Ihr sofort die einzelnen Level dieses Superhelden-Epos' anwählen: Zuerst müßt Ihr das Spiel mindestens einmal gespeichert haben. Wenn Ihr dann beim nächsten Einschalten *Spiel laden* anwählt und nach der Auswahl des Spielstandes die Aufforderung zum Einlegen des Rumble Pak erscheint, haltet für einige Sekunden den B-Knopf gedrückt und bestätigt dann mit dem A-Knopf. Nun erscheint ein Menü, in dem Ihr alle Level anwählen könnt, die im Schwierigkeitsgrad *Leicht* verfügbar sind.



Hier könnt Ihr die einzelnen Level anwählen.

PITFALL PASSWÖRTER

GAME BOY COLOR



In diesem Bildschirm gebt Ihr die Paßwörter ein.

Um Harry seinen Weg etwas zu erleichtern, bieten wir Euch hier die Paßwörter für alle fünf Welten an. Ihr gebt sie ein, indem Ihr im Startbildschirm SELECT drückt und so das *Paßwort*-Menü aufruft.

2. Welt	FLTYWTRS
3. Welt	GNGDWN
4. Welt	SLTHHRNG
5. Welt	SWPNGBLW
(Endgegner)	

CHEATMENÜ

NINTENDO64

Mit diesem Trick könnt Ihr Euch das Leben als Podracer-Pilot gewaltig erleichtern: Startet ein Spiel im *Turnier*-Modus. Nun wählt Ihr einen leeren Spielstand aus, haltet den Z-Trigger gedrückt und gebt gleichzeitig als Namen RRDEBUG ein, wobei Ihr die einzelnen Buchstaben

Ein neuer Menüpunkt...

mit der L-Taste bestätigt. Zuletzt wählt Ihr, ebenfalls mit der L-Taste, *Ende* an. Haltet den Z-Trigger weiterhin gedrückt und gebt auf die gleiche Weise RRTANGENTABACUS ein. Dann startet Ihr ein beliebiges Rennen auf einem beliebigen Spielstand, betätigt START, um ins Pausenmenü zu gelangen, und drückt auf dem Steuerkreuz Oben, Links, Unten, Rechts. Nun erscheint am unteren Bildschirmrand ein neuer Menüpunkt, unter dem Ihr verschiedene Einstellungen vornehmen könnt.

SUPPORT

HOTLINE GAME BOY

POKÉMON Schnapp' sie Dir alle!

VM 01 (ZERSCHNEIDER)

Wie erhalte ich die VM 01 *Zerschneider*?

Nachdem Ihr von Bill im Küstenhaus das *M.S. Ticket* erhalten habt, begebt Ihr Euch nach Orania City. Dort lauft Ihr über den Steg zum Eingang der M.S. Anne. An Bord des Schiffes geht Ihr nach links und die Treppe hinab. Nun begebt Ihr Euch zuerst nach Süden und anschließend nach Osten, wo Ihr Eurem Rivalen Gary in die Arme lauft. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, folgt Ihr dem Gang weiter nach Norden zur Treppe, die Euch direkt zur Kapitänskajüte führt. Sprecht den Kapitän an und bejaht seine Frage, um ihn von der Seekrankheit zu heilen. Als Dank für Eure Hilfe überreicht er Euch die lange gesuchte VM 01, mit der Ihr einem Eurer Pokémon die Fähigkeit *Zerschneider* beibringen könnt.

Mit dem Zerschneider stellen diese Büsche kein Hindernis mehr dar!

HOTLINE NINTENDO64

BUSHALTESTELLE

MYSTICAL NINJA 2 STARRING GOEMON

Wann kommt im Level *Mokeke Forest* der Bus?

Vermutlich ist Euch im Level *Mokeke Forest* in der Welt Underworld schon die scheinbar stillgelegte Bushaltestelle aufgefallen. Hier verkehrt tatsächlich ein Bus, allerdings nur nachts – und auch nur, nachdem Ihr den letzten Endgegner des Spiels besiegt habt! Geht Ihr anschließend zur Bushaltestelle, erscheint der Bus, der Euch zur bisher nicht erreichbaren Stadt *Creep Village* bringt.

Nun könnt Ihr auch die letzte Stadt erreichen!

HOTLINE NINTENDO64

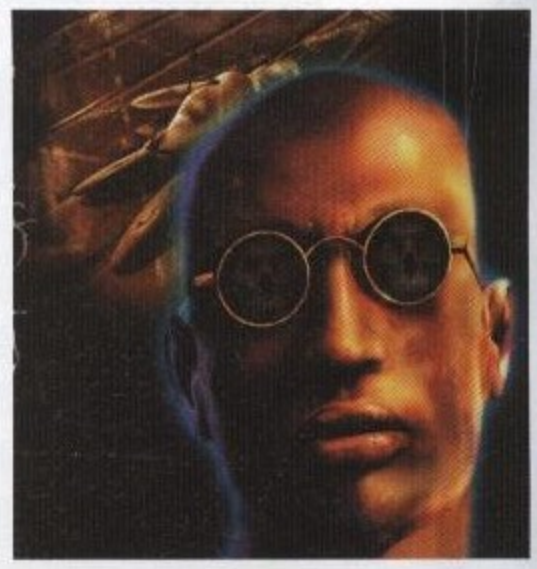
SELTSAME ITEMS

SHADOW MAN

Wozu sind die *Wundspreizer* gut, die ich im Spielverlauf finden kann?

Dies sind die entsprechenden Oberkörper...

Euch sind bestimmt schon die fünf Oberkörper aufgefallen, die Ihr in der Kathedrale des Schmerzes findet. Zwei dieser Torsos strahlen ein rotes Licht aus. An den drei anderen müßt Ihr die *Wundspreizer* einsetzen, um auch diese Oberkörper zum Leuchten zu bringen. Dadurch könnt Ihr die restlichen Abschnitte in der Welt der Lebenden betreten.



HOTLINE

NINTENDO64

MARIO GOLF

METAL MARIO

Auch Metal Mario ist ein begeisterter Golfer!

Was bringen mir die Medaillen im *Tournament*-Modus?

Spielt Ihr im *Tournament*-Modus, erhaltet Ihr jedesmal, wenn Ihr mindestens einen Birdie (ein Schlag unter Par) erzielt, eine Medaille. Gelingt es Euch, insgesamt 50 dieser Medaillen zu erhalten, könnt Ihr im *Charakterauswahl*-Bildschirm die Golferin *Maple* anwählen. Gelingt es Euch, sogar bei jedem Loch im Tournament eine Medaille – also insgesamt 108 – zu erspielen, steht Euch auch noch *Metal Mario* als Spieler zur Verfügung!

UNSICHTBARE BRÜCKE

MISSION: SILICON VALLEY

HOTLINE

NINTENDO64

Wie kann ich im Level *Buschtrommel* den Abgrund mit der Lava überqueren?

In diesem Level steht Ihr, nachdem Ihr eine Schildkröte besiegt habt, vor einem lavagefüllten Abgrund, an dem es scheinbar nicht mehr weitergeht. Allerdings führt eine unsichtbare Brücke über die Lava! Um den Brückenverlauf herauszufinden, schießt Ihr mit dem A-Knopf Bomben in den Abgrund. Fallen sie herunter, solltet Ihr dort nicht weitergehen. Explodieren die Bomben allerdings scheinbar in der Luft, zeigt Euch dies den Brückenlauf an. Auf diese Weise könnt Ihr Euch nun vorsichtig über die Schlucht tasten. Aber aufgepaßt: Die Brücke führt nicht einfach geradeaus über den Abgrund!

Hier verläuft die Brücke!

HOTLINE

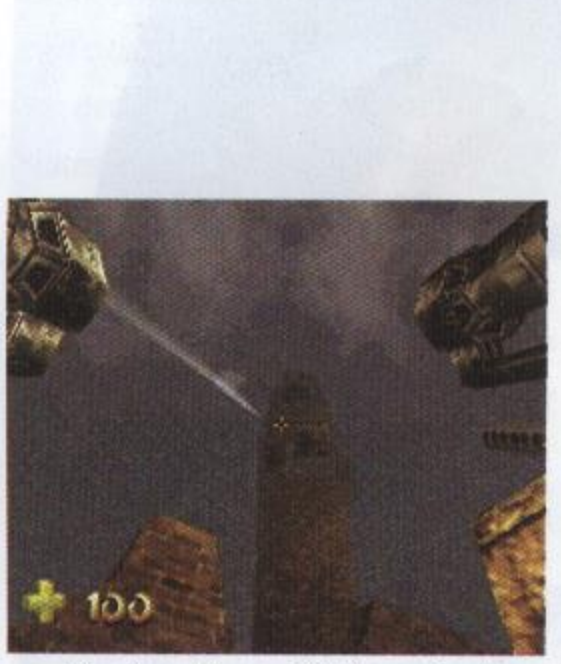
NINTENDO64

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

VIER TÜRME

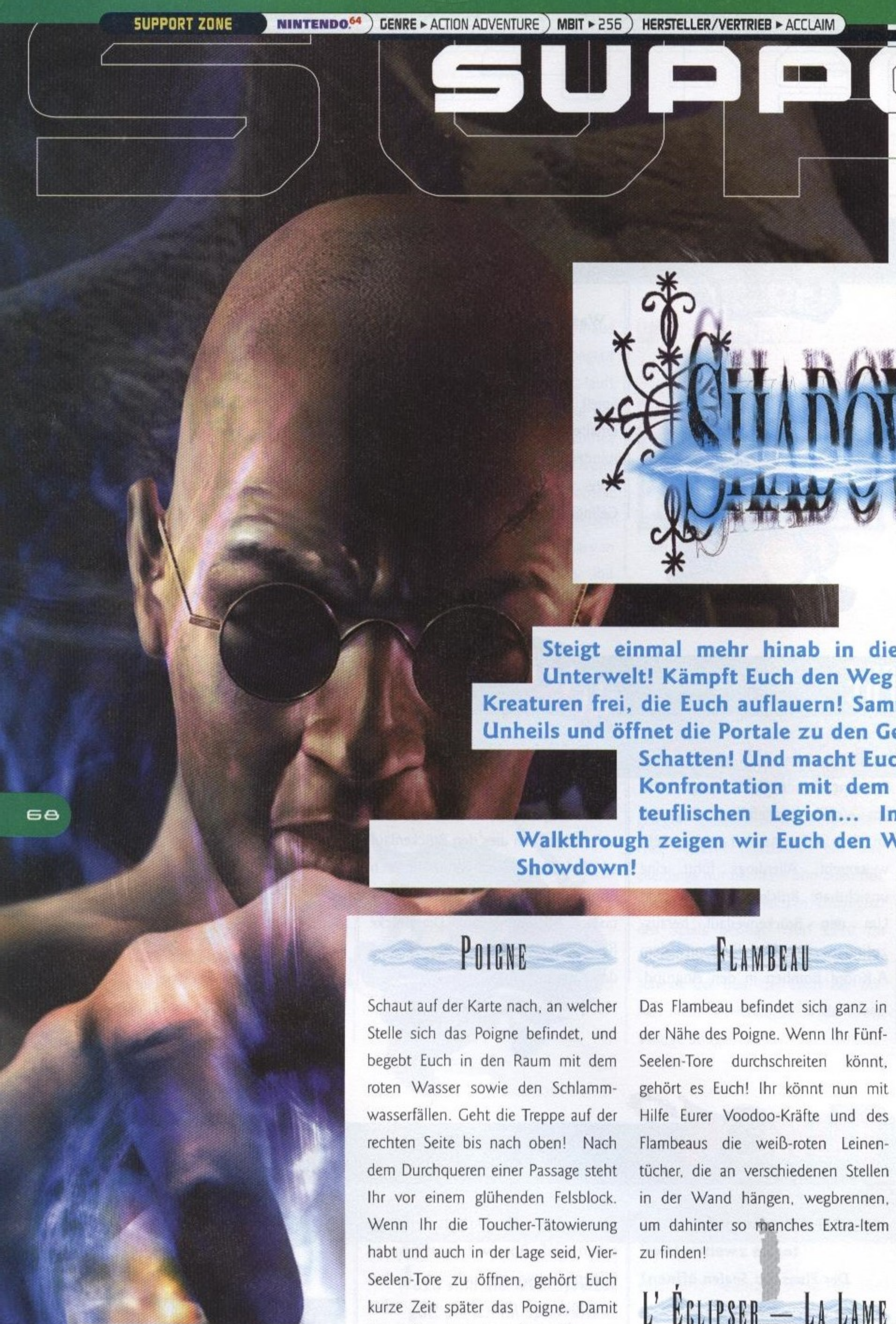
Wie kann ich das große Gittertor im zweiten Level *Der Fluss der Seelen* öffnen?

Während Eures Ritts auf dem Dinosaurier im zweiten Level ist Euch wahrscheinlich ein riesiges Tor aufgefallen, hinter dem jede Menge *Lebens*- und *Gesundheits*-Items zu sehen sind. Aber wie kann man es öffnen? Schwingt Euch am besten nochmal auf den Dino und reitet zurück zum Levelanfang. Auf dem Weg dorthin könnt Ihr, wenn Ihr öfter mal nach oben schaut, vier auffällige Türme entdecken. Diese Türme müßt Ihr mit jeweils drei gezielten Schüssen aus dem Granatwerfer des Dinosauriers zerstören, um das Tor zu öffnen.



Vier dieser Türme müßt Ihr zerstören!

SUPPORT



Steigt einmal mehr hinab in die dunklen Tiefen der Unterwelt! Kämpft Euch den Weg durch die Scharen der Kreaturen frei, die Euch auflauern! Sammelt die Seelen des Unheils und öffnet die Portale zu den Gefilden dämonischer Schatten! Und macht Euch bereit für die ultimative Konfrontation mit dem abgrundtief Bösen, dem teuflischen Legion... Im zweiten Teil unseres Walkthrough zeigen wir Euch den Weg bis zum finalen Showdown! [inka]

Poigne

Schaut auf der Karte nach, an welcher Stelle sich das Poigne befindet, und begebt Euch in den Raum mit dem roten Wasser sowie den Schlammwasserfällen. Geht die Treppe auf der rechten Seite bis nach oben! Nach dem Durchqueren einer Passage steht Ihr vor einem glühenden Felsblock. Wenn Ihr die Toucher-Tätowierung habt und auch in der Lage seid, Vier-Seelen-Tore zu öffnen, gehört Euch kurze Zeit später das Poigne. Damit könnt Ihr selbst die steilsten Wasserfälle mühelos erklimmen!

Flambeau

Das Flambeau befindet sich ganz in der Nähe des Poigne. Wenn Ihr Fünf-Seelen-Tore durchschreiten könnt, gehört es Euch! Ihr könnt nun mit Hilfe Eurer Voodoo-Kräfte und des Flambeaus die weiß-roten Leinentücher, die an verschiedenen Stellen in der Wand hängen, wegbrennen, um dahinter so manches Extra-Item zu finden!

L'Éclipser – La Lame

Geht beim Ort, an dem Ihr L'Eclipser – Le Soleil gefunden habt, geradeaus (zum Raum mit dem Sieben-, Acht- und Neun-Seelen-Portal) und öffnet das Sechs-Seelen-Portal. Geht weiter bis zur Lavagrube! Hinter der Lavagrube und dem Eingang zum Tempel der Prophezeiung befindet sich ein Durchgang, der zu einem Sieben-Seelen-Tor führt. Öffnet es – das letzte Stück des L'Eclipser gehört Euch!

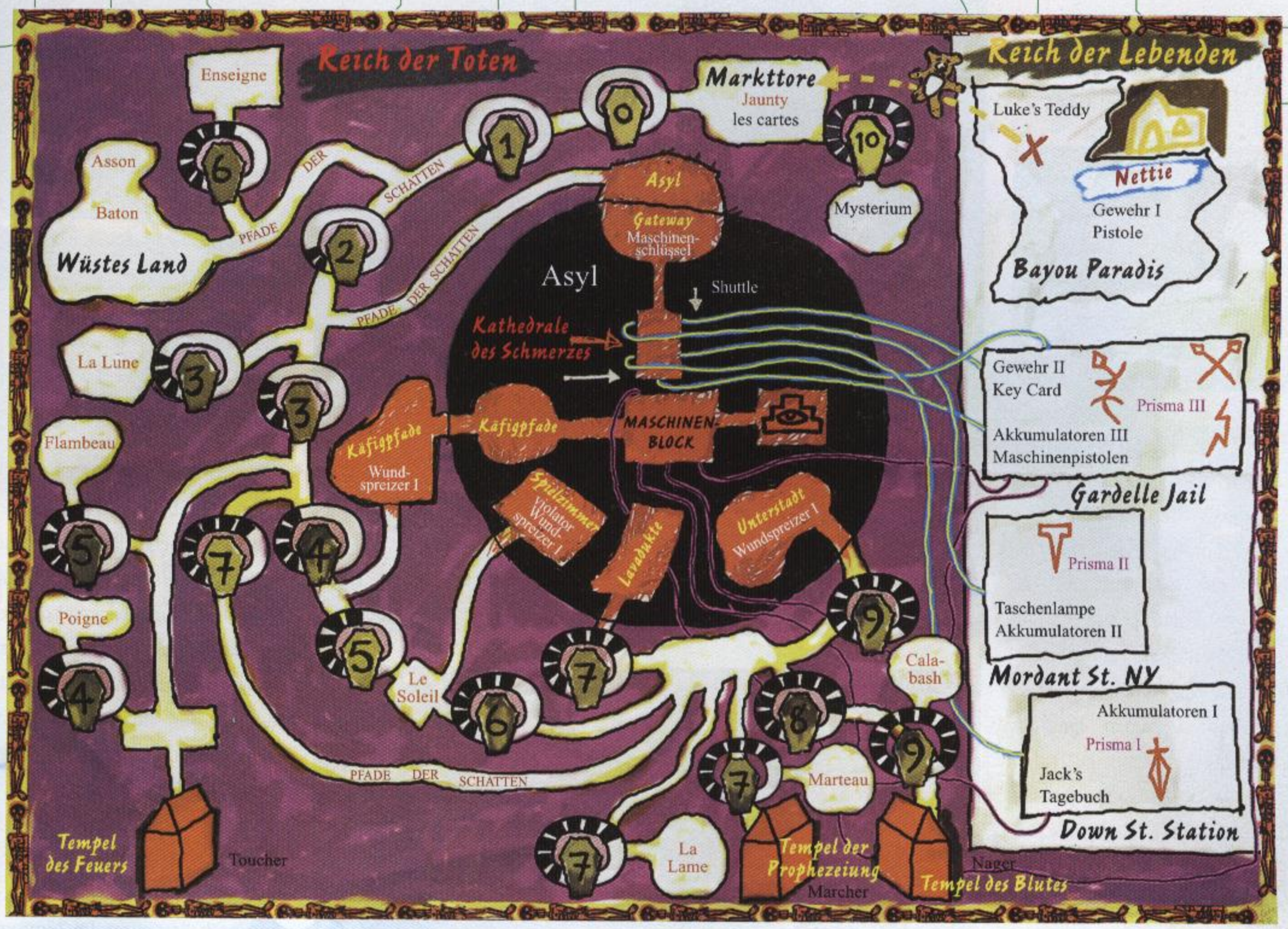
Tempel der Prophezeiung

Teleportiert zum Eingang des Asyl-Spielzimmers (wie in Teil I des Walkthrough beschrieben) und durchbrecht das Sechs-Seelen-Tor. Folgt dem Tunnel und Ihr findet einen Lavasee. Überquert die Holzplanken und betretet den Tempel der Prophezeiung.

Marteau

Vom Eingang zum Tempel der Prophezeiung aus seht Ihr ein Sieben-Seelen-Tor! Durchquert es, um das Marteau zu finden, mit dem Ihr die Türen neben den Trommeln öffnen könnt.

SHADOWMAN © TM & © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.



Die Marcher-Tätowierung

Folgt dem Weg, bis Ihr das große Schlafgemach der alten Schwestern findet. Geht geradeaus weiter und ignoriert die blutroten Wasserfälle. Sobald Ihr einen Raum mit einer gigantischen Statue in der Mitte erreicht, dreht Ihr Euch nach rechts und durchquert die Tür. (Achtet auf die feuerspeienden Köpfe!)

Folgt dem Weg und durchquert den nächsten Raum, um kurz darauf in einen weiteren Raum (mit einer Statue in der Mitte) zu gelangen. Geht nach rechts und schiebt den glühenden Steinblock zur Seite – dahinter befindet sich ein Durchgang.

Im nächsten Raum seht Ihr einen blutroten Wasserfall. Schiebt einen weiteren glühenden Steinblock zur Seite - auf diese Weise gelangt Ihr in einen Raum mit einem Käfig. Geht weiter geradeaus, um einen Raum zu erreichen, in dem etliche Schalter zu finden sind. Ignoriert sie jedoch und springt auf die kleine Plattform vor Euch. Weicht den Attacken der alten Schwestern aus und sucht den Ausgang. Dahinter findet Ihr ein iglu-förmiges Gebäude. Springt vorsichtig über die Lava, steigt in den Metall-Ring und sammelt die Marcher-Tätowierung auf, die Euch erlaubt, unbeschadet über Lava zu gehen.

Dunkle Seelen

Auf dem Weg zur Marcher-Tätowierung befinden sich insgesamt 13 dunkle Seelen, die Ihr entweder einfach so finden könnt oder die Ihr durch Betätigung der verschiedenen Schalter erreicht.

Asyl – Lavadukte

Geht zum Eingang des Tempels der Prophezeiung und springt auf die Holzplanken. Am Ende wartet ein Sieben-Seelen-Portal darauf, von Euch geöffnet zu werden.

Dunkle Seelen

Im Asyl („Lavadukte") könnt Ihr insgesamt neun dunkle Seelen finden, die alle mehr oder weniger leicht zu entdecken sind. Sucht eine Weile - dann sollte Euch keines der Govis mit den Seelen entgehen!

Tempel des Blutes

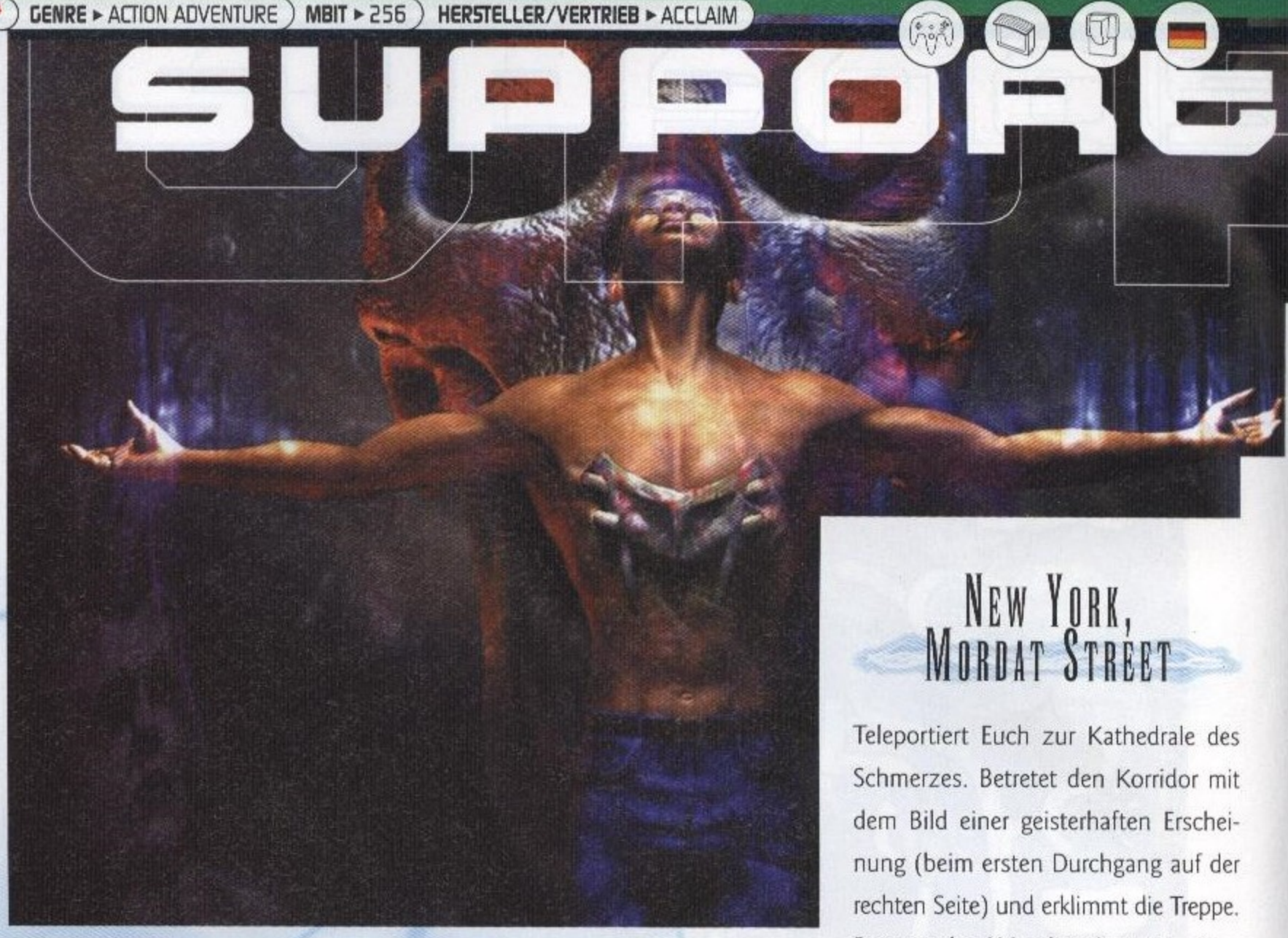
Geht wieder zum Eingang des Tempels der Prophezeiung und durchquert das Acht-Seelen-Portal, um in den Tempel des Blutes zu gelangen.

Das Calabash

Geht geradeaus und aktiviert die beiden Holzschalter, um die Steinstatuen zu versenken. Bekämpft die beiden alten Schwestern und springt dorthin, wo sich die Gesichter der Statuen befanden und wo Ihr nun einen Eingang findet. Durchquert ihn und springt auf die Plattformen rechts von Euch. Klettert die Wand hinauf. Greift nach der Kante und hangelt bis zu der Stelle nach links, an der Ihr weiter hinaufklettern könnt. Folgt dem Korridor, bis Ihr einen Raum mit Säure erreicht. Springt auf die Plattform, die sich auf und ab bewegt. Springt weiter, bis Ihr einen Tunnel in der Wand findet. Folgt diesem, um zu zwei hölzernen Schaltern zu gelangen. Aktiviert sie und bekämpft die Gegner, die daraufhin auftauchen.

Teleportiert Euch danach zurück an den Eingang zum Tempel des Blutes und geht denselben Weg noch mal. Nun findet Ihr an der Stelle, an der Ihr die Schalter aktiviert habt, einen Tunnel, der zu einer hölzernen Plattform führt. Auf dieser Plattform steht ein Neun-Seelen-Portal, hinter dem Ihr das Calabash findet.

SUPPORT



Die Nager-Tätowierung

Geht wieder in den Raum mit der Säure und springt erneut auf die Plattform, die sich auf und ab bewegt. Dreht Euch nach rechts und springt auf die nächste Plattform.

Folgt dem Weg, um einen Tunnel in der Wand zu finden. Ignoriert diesen jedoch und schaut Euch um. Ihr seht zwei Köpfe, die aus der Wand herausragen. Springt zwischen den Köpfen hindurch und aktiviert den Schalter. Geht dann zum Ausgang, um in den zweiten Raum mit Säure zu gelangen.

Begebt Euch zur Insel auf der rechten Seite. Arbeitet Euch vorsichtig bis zum Ausgang vor und betretet den dritten Säureraum. Geht weiter geradeaus, bis Ihr einen Schalter findet. Betätigt ihn, damit ein Seil erscheint, mit dem Ihr Euch über die Säure hangeln könnt. Bezwingt vorher jedoch die alte Schwester, denn wenn sie Euch trifft, nehmt Ihr ein unfreiwilliges Bad in der Säure!

Im nächsten Raum müßt Ihr Euch erst mit einigen Gegnern auseinandersetzen, bevor Ihr Euch in die Lavagrube fallen lassen könnt. Dreht Euch um und durchquert den Tunnel, bis Ihr eine Stelle findet, an der Ihr hochklettern könnt. Betätigt die Schalter in den Ecken des Raumes, um den metallischen Kreis zu schließen, doch hütet Euch vor den Gegnern! Sobald der Kreis geschlossen ist, könnt Ihr die Nager-Tätowierung in Empfang nehmen!

Dunkle Seelen

Auf dem Weg zum Calabash und zur Nager-Tätowierung könnt Ihr insgesamt acht dunkle Seelen finden.

Asyl — Unterstadt

Vor dem Eingang zum Tempel der Prophezeiung springt Ihr auf die hölzernen Plattformen und betretet die Unterstadt durch das Neun-Seelen-Tor.

Der Retraktor

Schaut Euch um, bis Ihr ein paar riesige Propeller seht. Springt daran hinauf, betretet den zweiten Propellerraum und laßt Euch bis ganz nach unten fallen. Springt über die Plattformen, bis Ihr einen Tunnel in der Wand entdeckt. Hinter dem Tunnel warten ein paar Gegner darauf, daß Ihr ihnen ihren Seelenfrieden wiedergebt. Geht durch die Tür, dann nach links, folgt dem Gang, geht die Treppe hinauf – und schon gehört der Retraktor (= Wundspreizer) Euch!

Dunkle Seelen

Auf Eurem Weg zum Retraktor solltet Ihr drei dunkle Seelen einsammeln.

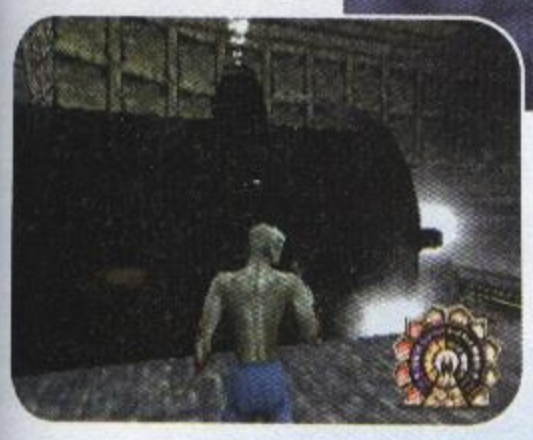
New York, Mordat Street

Teleportiert Euch zur Kathedrale des Schmerzes. Betretet den Korridor mit dem Bild einer geisterhaften Erscheinung (beim ersten Durchgang auf der rechten Seite) und erklimmt die Treppe. Benutzt den Wundspreizer, um einen Durchgang zu öffnen, und geht geradeaus, bis Ihr in einen großen Raum mit einer zerstörten Treppe und diversen Holzplanken gelangt.

Ihr seht einen Gegner, der vor Euch flüchtet. Durchsucht die Gegend – Ihr werdet einen Generator finden, den Ihr einschalten müßt. Im Zentrum des Raumes steht eine Säule mit einem Gitter. Berührt das Gitter, damit es sich öffnet, und betretet den Aufzug. Betätigt den Hebel, um hinauf zu fahren. Oben angekommen, verlaßt Ihr den Fahrstuhl in östlicher Richtung und geht dann nach links. Ihr kommt durch einen aus Holzplanken gebauten Durchgang. Geht weiter geradeaus, um einen Akkumulator zu finden. Geht weiter und betretet einen Raum mit einem blutroten Wasserfall auf der linken Seite. Erklimmt diesen und eilt durch die Dunkelheit, bis Ihr auf den Heimwerker-Killer trefft.

Nachdem Ihr den Killer erledigt habt, könnt Ihr einen kleinen, violetten Kristall einsammeln. Außerdem steht dort noch ein Govi mit einer dunklen Seele darin. Geht nun weiter geradeaus, um zu einem kleinen Altar mit einem großen Tor dahinter zu gelangen. Öffnet mit dem Prisma das Tor, geht dem Licht entgegen - und schon erreicht Ihr den Maschinenblock!

zone



London, Down Street Station

Teleportiert Euch zur Kathedrale des Schmerzes und geht durch den zweiten Durchgang auf der linken Seite. Erklimmt die Treppe und setzt dann den Wundspreizer ein, um Euch von der Statue vor Euch aufsaugen zu lassen. Folgt dem Gang bis zur Gabelung! Geht dann nach rechts – Ihr

gelangt in einen Raum mit grünem Wasser. Springt ins Wasser und schwimmt bis zum Ende. Klettert aus dem Wasser und besteigt den Fahrstuhl, der Euch nach oben bringt. Verlaßt den Fahrstuhl wieder und geht nach links. Folgt dem Weg, bis Ihr Jack the Ripper gegenübersteht. Nachdem Ihr Jack besiegt habt, sammelt den violetten Kristall und die Seele ein.

Texas, Gardelle Jail

Teleportiert Euch erneut zur Kathedrale des Schmerzes. Geht geradeaus, die Treppen hinauf und setzt den Wundspreizer ein, um Euch von der Statue aufsaugen zu lassen.

Key Card

Nun befindet Ihr Euch im Gefängnis. Geht erst geradeaus und dann nach rechts. Erledigt die Gegner, geht weiter und betretet kurz darauf einen großen Raum. Geht hindurch und steigt durch das große Loch in der Wand. Ihr hört Polizeisirenen und seht ein Wärterhäuschen, in dem Ihr die Key Card findet. Diese Karte könnt Ihr an den kleinen Konsolen mit den roten Lichtern einsetzen, die überall in den Levels zu finden sind. Damit öffnet Ihr so manchen geheimen Raum!

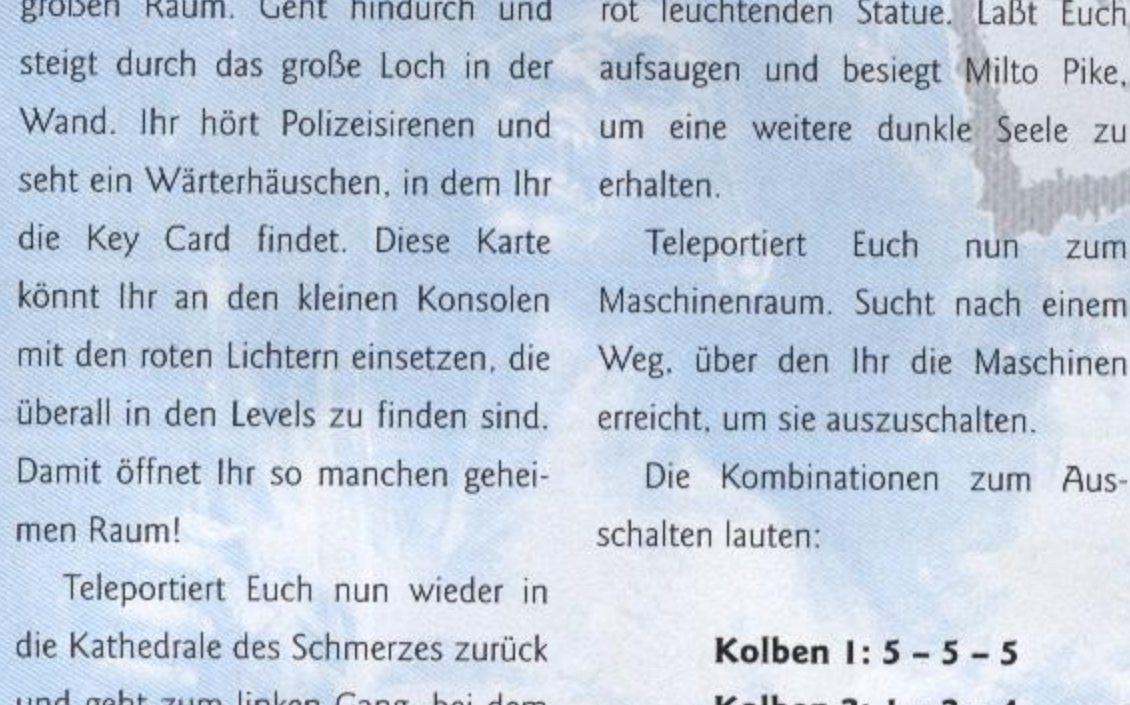
Teleportiert Euch nun wieder in die Kathedrale des Schmerzes zurück und geht zum linken Gang, bei dem die Statue bereits rot leuchtet. Ihr kommt zu Marco Cruz, den Ihr bezwingen müßt. Als Lohn für Eure Mühe erhaltet Ihr eine dunkle Seele!

Teleportiert Euch wieder zur Kathedrale und geht nach rechts zur rot leuchtenden Statue. Laßt Euch aufsaugen und besiegt Milto Pike, um eine weitere dunkle Seele zu erhalten.

Teleportiert Euch nun zum Maschinenraum. Sucht nach einem Weg, über den Ihr die Maschinen erreicht, um sie auszuschalten.

Die Kombinationen zum Ausschalten lauten:

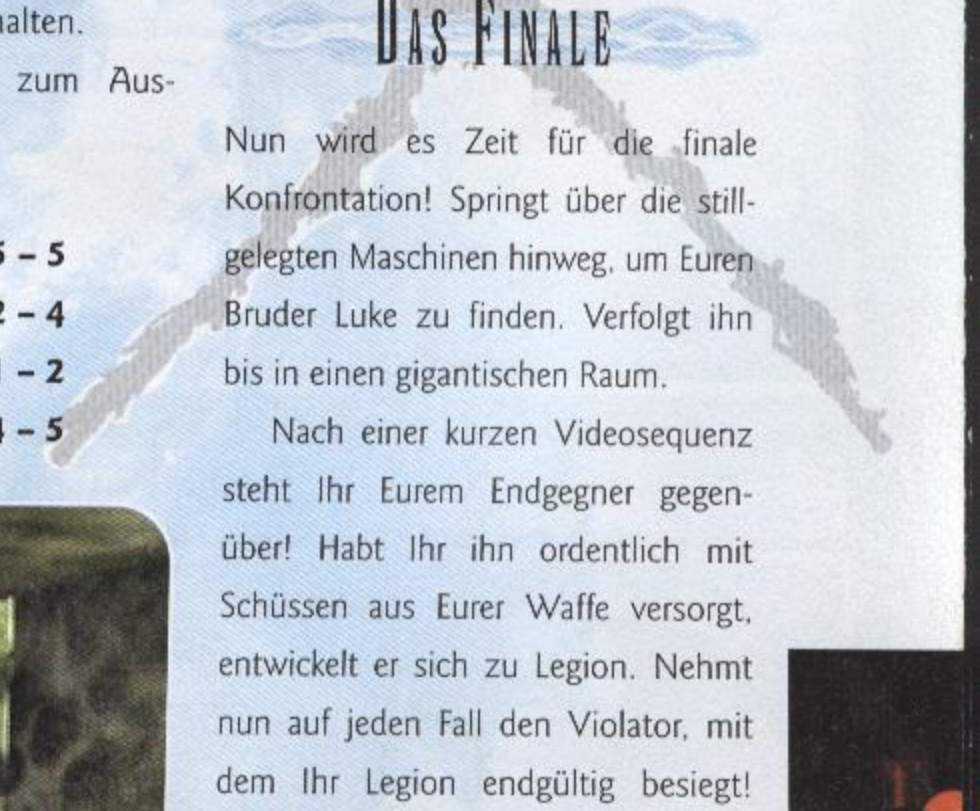
Kolben 1: 5 – 5 – 5
Kolben 2: 1 – 2 – 4
Kolben 3: 3 – 1 – 2
Kolben 4: 2 – 4 – 5



Das Finale

Nun wird es Zeit für die finale Konfrontation! Springt über die stillgelegten Maschinen hinweg, um Euren Bruder Luke zu finden. Verfolgt ihn bis in einen gigantischen Raum.

Nach einer kurzen Videosequenz steht Ihr Eurem Endgegner gegenüber! Habt Ihr ihn ordentlich mit Schüssen aus Eurer Waffe versorgt, entwickelt er sich zu Legion. Nehmt nun auf jeden Fall den Violator, mit dem Ihr Legion endgültig besiegt! Nun könnt Ihr zufrieden den Abspann genießen!



PREVIEW

Rechtzeitig zum Jahresende wollen wir auf den nachfolgenden Seiten ein Feuerwerk der Nintendo64-Spiele entfachen! In der Liste enthalten sind alle bisher in Deutschland erschienenen Spiele! Schon jetzt freuen wir uns auf die Kracher des nächsten Jahrtausends!

NINTENDO64

1080° Snowboarding
Nintendo

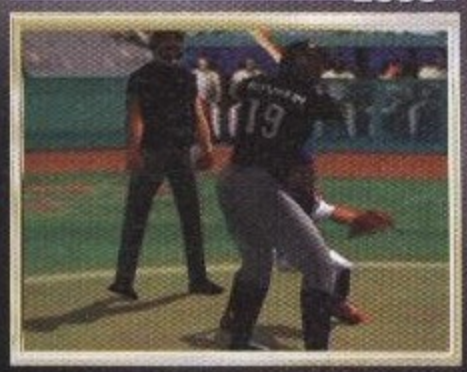
A Bugs Life
Activision

Aerofighters Assault
Konami

Aero Gauge
Konami

Air Boarder 64
Mitsui

All Star Baseball 2000
Acclaim



All Star Tennis '99
Ubi Soft

Armorines: Project S.W.A.R.M.
Acclaim

Automobili Lamborghini
Konami

Banjo-Kazooie
Nintendo

Bass Hunter 64
Take 2

Beetle Adventure Racing
Electronic Arts

Blast Corps
Nintendo

Body Harvest
Acclaim

Bomberman 64
Nintendo

Bomberman Hero
Nintendo

Box Champions
Electronic Arts

Buck Bumble
Ubi Soft

Bust-a-Move 2
Acclaim

Bust-a-Move 3
Acclaim

Carmageddon 64
Acclaim

Castlevania
Konami

Centre Court Tennis
Mitsui

Chameleon Twist
Infogrames

Chameleon Twist 2
Infogrames

Charly Blasts Territory
Mitsui

Chopper Attack
GT Interactive

ORKS!

Clay Fighter 63 1/3
Acclaim

Command & Conquer
Nintendo

Cruis'n USA
Nintendo

Cruis'n World
Nintendo

Dark Rift
ABC Spielspaß

Destruction Derby 64
ABC Spielspaß

Diddy Kong Racing
Nintendo

Donkey Kong 64
Nintendo

Dual Heroes
Mitsui

Duke Nukem: Zero Hour
GT Interactive

Earthworm Jim 3D
Virgin

Extreme G
Acclaim

Extreme G 2
Acclaim

F1 Pole Position 64
Konami

F-1 World Grand Prix
Nintendo

F-1 World Grand Prix II
Nintendo

F-Zero X
Nintendo

FIFA 64
Electronic Arts

FIFA 98 – Die WM-Qualifikation
Electronic Arts

FIFA 99
Electronic Arts

Fighting Force 64
Eidos Interactive

Fighter's Destiny
Infogrames

Flying Dragon
Virgin

Forsaken
Acclaim

Frankreich 98
Electronic Arts

G.A.S.P!!
Konami

Gauntlet Legends
Midway

Gex 3: Deep Cover Gecko
GT Interactive

Gex 64: Enter The Gecko
GT Interactive

Glover
Nintendo

Special

GT 64 Championship Edition
Infogrames

Holy Magic Century
Konami

Hot Wheels
Electronic Arts

Hybrid Heaven
Konami

Iggy's Reckin' Balls
Acclaim

Int. Superstar Soccer 64
Konami

Int. Superstar Soccer '98
Konami

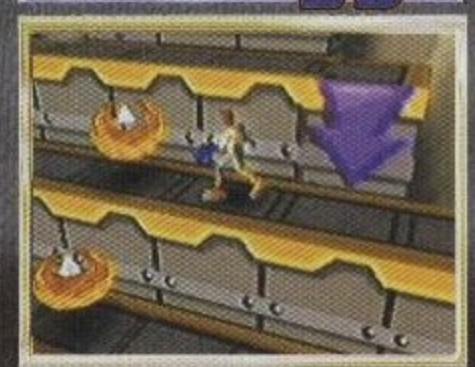
Jet Force Gemini
Nintendo

Knife Edge: Nose Gunner
Mitsui

K. B. in NBA Courtside
Nintendo

Lego Racers
Infogrames

Lode Runner 3D
Infogrames



Lylat Wars
Nintendo

Madden Football 64
Electronic Arts

Madden NFL '99
Electronic Arts

Magical Tetris Challenge
Activision

Mario Golf
Nintendo

Mario Kart 64
Nintendo

Mario Party
Nintendo

Milo's Astro Lanes
Virgin

Micro Machines 64 Turbo
Konami

Mischief Makers
Nintendo

Mission: Impossible
Infogrames

Monster Truck Madness
Take 2

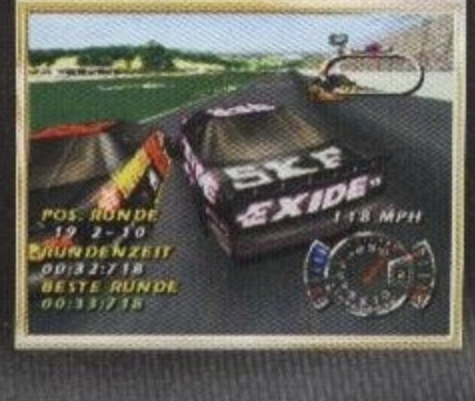
Multi Racing Championship
Infogrames

Mystical Ninja Starring Goemon
Konami

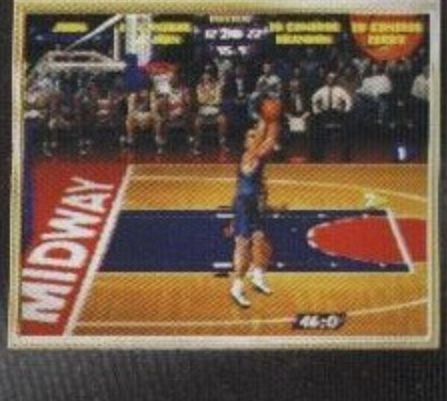
Mystical Ninja Starring Goemon 2
Konami

Nagano Winter Olympics '98
Konami

Nascar 99
Electronic Arts



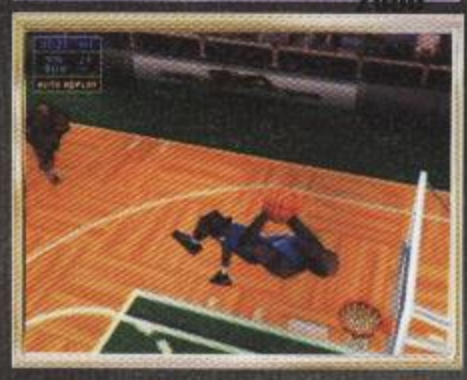
NBA Hangtime
Nintendo



SPECIAL

NBA Jam '99
Acclaim

NBA Jam 2000
Acclaim



NBA Live '99
Electronic Arts

NBA Live 2000
Electronic Arts

NBA Pro '98
Konami

NBA Pro '99
Konami

NFL Blitz
GT Interactive

NFL Quarterback Club '98
Acclaim

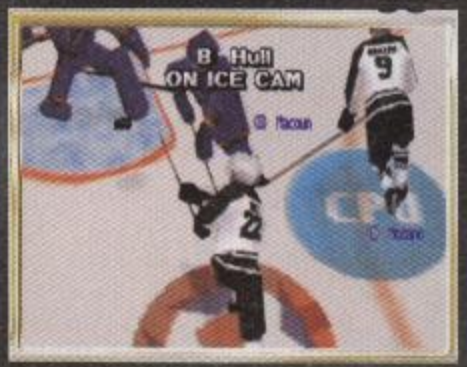
NFL Quarterback Club '99
Acclaim

NFL Quarterback Club 2000
Acclaim

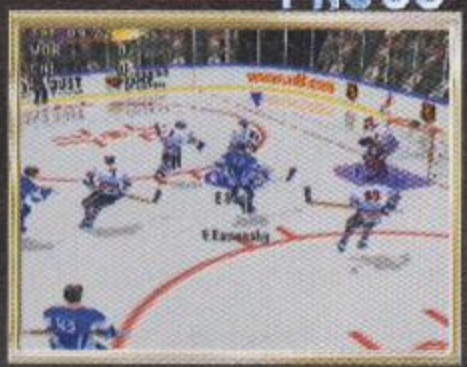
NHL '99
Electronic Arts

NHL Breakaway '98
Acclaim

NHL Breakaway '99
Acclaim



NHL Pro '99
Konami



Off Road Challenge
GT Interactive

Olympic Hockey '98
GT Interactive

Penny Racers
Konami

Pilot Wings 64
Nintendo

Premier Manager 64
Infogrames

Racing Simulation 2
Ubisoft

Rakugakids
Konami

Rampage World Tour
GT Interactive

Rampage2: Universal Tour
GT Interactive

Rayman 2—The Great Escape
Ubi Soft

Ready 2 Rumble Boxing
Konami

Re-Volt
Acclaim

Road Rash 64
ABC Spielspaß

Roadsters
Konami

Robotron 64
GT Interactive

Rocket: Robot on Wheels
Ubi Soft

SPECIAL

RTL World League Soccer
ABC Spielspaß

Rugrats: Die große Schatzsuche
ABC Spielspaß

Ruff & Tumble
GT Interactive

S.C.A.R.S.
Ubi Soft

San Francisco Rush
GT Interactive

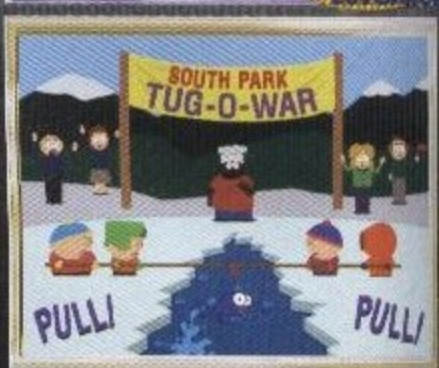
Shadowgate 64
Mitsui

Shadow Man
Acclaim

Snowboard Kids
Nintendo

South Park
Acclaim

South Park: Chef's Luf Shack
Acclaim



Space Station Silicon Valley
Take 2

Starshot
Infogrames

Episode I – Racer
Nintendo

Rogue Squadron
Nintendo

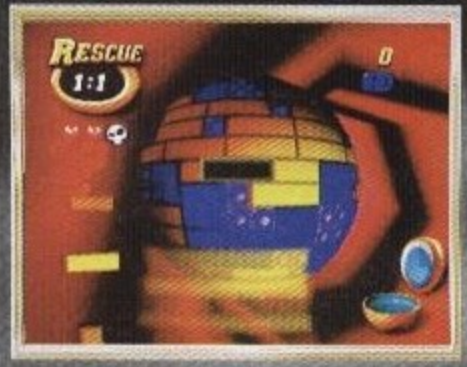
Shadows of the Empire
Nintendo

Superman
Konami

Super Mario 64
Nintendo

Super Smash Bros.
Nintendo

Tetrisphere
Nintendo



The Legend of Zelda – Ocarina of Time
Nintendo

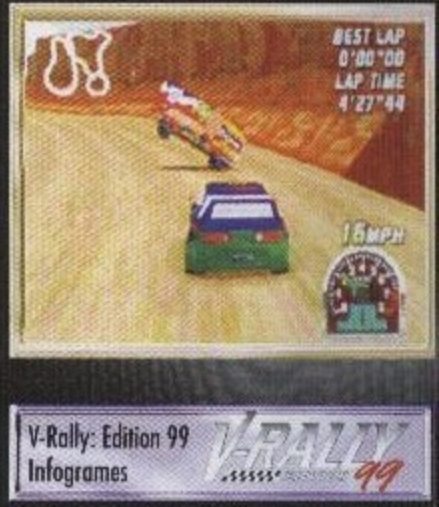
The New Tetris
Nintendo

Tom Clancy's Rainbow Six
Take Two

Tonic Trouble
Ubisoft

Top Gear Overdrive
Mitsui

Top Gear Rally
Mitsui



Turok – Dinosaur Hunter
Acclaim

Turok: Rage Wars
Acclaim

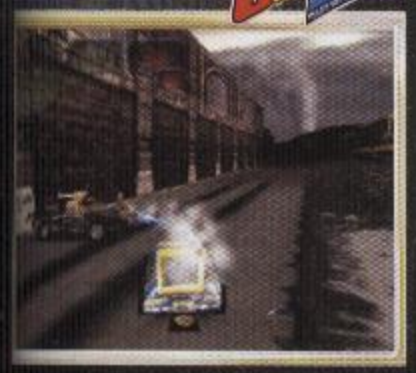
Turok 2 – Seeds of Evil
Acclaim

Twisted Edge Snowboarding
Mitsui

V-Rally: Edition 99
Infogrames

SPECIAL

Vigilante 8
Activision



Virtual Chess 64
Konami

Virtual Pool 64
Virgin

Waialae Country Club
Nintendo

Wave Race 64
Nintendo

Wayne Gretzky's 3D Hockey
Virtendo

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98
GT Interactive

WCW Mayhem
Electronic Arts

WCW / nWO Revenge
Konami

WCW vs. nWO World Tour
Konami

Metrix
Infogrames

WipEout 64
Midway

World Driver Championship
Konami

Worms Armageddon 64
Infogrames

WWF Attitude
Acclaim

WWF Warzone
Acclaim

WWF Wrestlemania
ABC Spielspaß

Xena – Warrior Princess
Konami

Yoshi's Story
Nintendo

Natürlich wird diese Liste im nächsten Jahr noch einmal kräftigen Zuwachs erfahren, wobei dank des Nintendo64 Expansion Pak vor allem im grafischen Bereich deutliche Qualitätssprünge zu erwarten sind. Vor allem ein Titel wird von allen Spielern und der Fachpresse herbeigesehnt: THE LEGEND OF ZELDA: GAIDEN. Dank des Expansion Pak wird Links neues Abenteuer eine noch fantastischere Optik und eine unübertreffliche Atmosphäre bieten. Doch das ist noch lange nicht alles: Auf Euch wartet CASTLEVANIA 2 (der Nachfolger – und eigentlich das Prequel – zu einem der erfolgreichsten Adventures des Jahres '99), HYPE – THE TIME QUEST (mit den beliebten Playmobil-Figuren in einem mittelalterlichen Action Adventure von Ubisoft) und das langerwartete RIDGE RACER64 – Ihr werdet Eure Controller gar nicht mehr aus der Hand legen! Außerdem bereitet sich ja auch noch Knuddelheld KIRBY auf seinen ersten eigenen 64-Bit-Auftritt vor – Ihr dürft Euch wieder auf einige faustdicke Überraschungen gefaßt machen! Und dazu kommen noch voraussichtlich EARTHBOUND 64, DIABLO II, WINBACK: COVERT OPERATIONS, MARIO PARTY 2, TUROK 3 und, und, und...

newsflash news

DIE JAHRTAUSEND CD

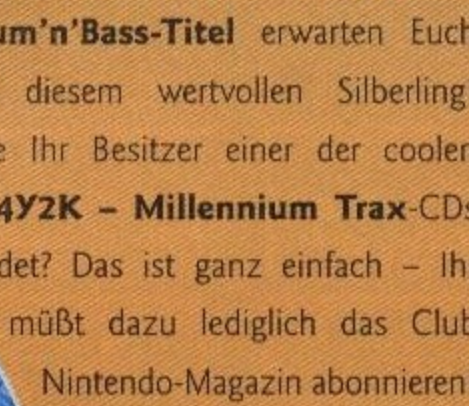
Hier ist der ultimative Klangteppich für Eure Reise ins 21. Jahrhundert und für Eure Vorbereitung auf die Jahrtausendwende: Mit der **Power-Prämie** zum **Power-Abo** geben wir Euch die Gelegenheit zu einer musikalischen Reise in die fantastischen Nintendo-Welten! Brandneue Trax und coole Klassiker im neuen Gewand: **20 abgefahrene Dance-Tracks und Drum'n'Bass-Titel** erwarten Euch auf diesem wertvollen Silberling! Wie Ihr Besitzer einer der coolen **N64Y2K – Millennium Trax**-CDs werdet? Das ist ganz einfach – Ihr müßt dazu lediglich das Club Nintendo-Magazin abonnieren! Alle Infos zum Abo findet Ihr wie immer auf Seite 82! Und dann könnt Ihr schon bald eine der CDs in den Händen halten!

RAKETENGLEICH NACH OBEN

Es ist ihr erstes Projekt für eine Spielkonsole, und bereits jetzt haben sich die Entwickler von Sucker Punch förmlich an die Spitze programmiert: Mit Rocket – Robot on Wheels (Vertrieb: Ubisoft) präsentieren die Jungs aus Seattle ein nicht nur grafisch begeisterndes Abenteuer um den putzigen Roboter Rocket. Jede Menge enorm knifflige Rätsel und Sprungsequenzen, die von Euch exzellentes Timing sowie hohes Augenmaß verlangen, machen das gagreiche Jump'n'Run zu einem der Highlights dieses Winters. **Bruce Oberg**, Mitgründer von Sucker Punch, erzählte uns beim Besuch in der Redaktion: „Wir waren

vier Programmierer, die bei Microsoft angestellt waren. Vor zwei Jahren haben wir uns dann selbständig gemacht und Sucker Punch gegründet. Allein sechs Monate nahm die Entwicklung der *Physics Engine* in Anspruch, aber es hat sich wirklich gelohnt: Mit dieser *Engine* ist es möglich, Objekte und deren Bewegungen vollkommen realistisch darzustellen. Wenn Rocket z.B. eine Box wirft, wirbelt sie nicht als „animiertes Etwas" durch die Gegend, sondern das Polygon-Objekt reagiert bei Bodenkontakt wie eine reale Box und bleibt erst nach einer Weile ruhig liegen. Wir haben uns daher auch entschieden, für das Nintendo64 zu programmieren, da dies bislang die einzige Konsole ist, die uns diese grafischen und technischen Möglichkeiten bietet. Uns ist das Gameplay wichtig und nicht irgendwelche tollen Videosequenzen, die nur cool aussehen." Derzeit arbeiten bei Sucker Punch 15 Personen, doch je nach Projekt werden auch freie Mitarbeiter hinzugezogen. So wurde z.B. der jazzige *Easy Listening*-Soundtrack des Spiels von einem externen Komponisten kreiert. Über zukünftige Projekte wollte Bruce Oberg noch nichts verraten, aber er versprach uns, daß auch das nächste Game wieder ein originelles, charakterbasiertes und vor allem kniffliges Actionspiel werden wird!

AUF DER SPIELWARENMESSE...



... werden sich auch im Jahr 2000 wieder Hunderte von Ausstellern und Tausende von Fachbesuchern einfinden! Auf dieser **europaweit größten Spielzeug-Messe**, die alljährlich in **Nürnberg** stattfindet und nunmehr zum 51. Mal in die mittelfränkische Metropole einlädt, erfahren die Besucher alles, was es auf dem Spielzeugmarkt an Neuheiten gibt. Und auch Nintendo wird wieder mit einem der größten Stände vertreten sein! Auf rund 600 Quadratmetern können sich die Fachhändler sowohl über die **aktuellsten Spiele** und die ***State of the Art***-Hardware als auch über die künftigen Projekte und die neuesten Entwicklungen informieren. Auch **Pokémon** wird nicht zu kurz kommen, denn immerhin sind noch jede Menge Pokémon-Neuheiten für 2000 geplant! Auch die Redakteure des Club Nintendo-Magazins werden vor Ort sein, und so erfahrt auch Ihr alles Wichtige von der **51. Nürnberger Spielwarenmesse** – exklusiv im Magazin und Online auf **www.nintendo.de!**

Spielwarenmesse
International Toy Fair
Nürnberg
03.02. – 08.02.2000

DER NINTENDO MILLENNIUMWETTBEWERB

Das Jahrhundert neigt sich dem Ende zu, unser Weg führt uns nun endgültig ins 21. Jahrhundert – und wir haben eines der spannendsten Jahrzehnte erlebt, die es je gab: Game Boy, Super Nintendo, Nintendo64 – und jede Menge fantastische Spiele, von denen viele bereits jetzt Geschichte geschrieben haben! Unzählige Stunden haben wir mit **Super Mario Bros.** verbracht, nicht enden wollende Mehrspieler-Sessions haben uns bei **Street Fighter** begeistert, mehr als nur einmal haben wir die wunderbare Welt von Hyrule zusammen mit Link erkundet! Sozusagen als Verbeugung vor jenen historischen Zeiten, an die wir oftmals noch mit nostalgischer Wehmut zurückblicken, geben wir Euch hier die einmalige Gelegenheit, wie durch eine Zeitmaschine in die Vergangenheit zu reisen: Mit drei fantastischen Preisen, die Ihr nur noch hier bekommt! Beantwortet einfach die drei folgenden Fragen richtig, und schon habt Ihr die Chance, zu gewinnen!

Und das sind die einmaligen Gewinne:

1. Preis: 1 Original Game Boy (1989) inkl. 5 Game Boy-Klassiker

2. Preis: 1 Nintendo Entertainment System inkl. 5 NES-Klassiker

3. Preis: 1 Super Nintendo inkl. 5 Spiele-Klassiker

1. Wie heißt die Schwester von Banjo?

2. Wie heißt der Planet, auf dem Samus Aran ihr bislang letztes Abenteuer bestritten hat?

3. Wieviele Streifen trägt Pokemon #25 auf dem Rücken?

Mit welchem Gewinnspiel könnte man das 20. Jahrhundert adäquater beschließen als mit diesem unvergleichlichen Wettbewerb? Schickt Eure Antworten auf einer Postkarte an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land. **Einsendeschluß ist der 30.12.1999**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.) Wir wünschen Euch viel Erfolg und viel Glück!

COOL COLORS, COOLE KONSOLEN

Träume werden Wirklichkeit – kein Problem für jene, die ein Nintendo64 besitzen! Doch vorbei sind nun die Zeiten, da Ihr die wundersamen Welten mittels dunkler Portale betreten mußtet: Mit den neuen, in **coole Designer-Outfits** gekleideten Nintendo64-Konsolen werden Eure Spielerlebnisse noch umfassender und Euer Weg in die unglaublichen Dimensionen der virtuellen Wirklichkeit gestaltet sich noch aufregender! Die sechs Farben der **Nintendo64 Color Edition** sind von **faszinierender Transparenz** und dynamischer Intensität: **Fire Red, Sun Orange, Ocean Blue, Jungle Green, Atomic Purple und Smoke Black** lauten die Namen dieser traumhaften Edition! Das Nintendo64 im **Clear-Design**: Keine andere Konsole sah jemals so cool aus...

SORRY!

Da hatte sich doch wirklich der Fehlerteufel eingeschlichen! Ihr erinnert Euch: In der letzten Ausgabe des Club Nintendo-Magazins hatten wir die kreativen Ergebnisse der **siegreichen Podracer-Bastler** abgebildet – und während der Gestaltungsphase dieser Ausgabe müssen wohl ein paar Namen durcheinander gekommen sein! Das war sehr ärgerlich für uns, aber vor allem für **Andreas Troll** aus **Düsseldorf**, der sich wirklich viel Mühe gegeben hatte und dessen Podracer-Modell auch zu den besten Einsendungen gehörte. Wir haben das Bild dieses Racers auch abgedruckt, nur leider haben wir den falschen Namen darunter gesetzt! Wir können Dich nur um Entschuldigung bitten, Andreas, und bilden das Bild Deines Podracers nochmals ab – diesmal allerdings mit dem richtigen Namen! Sorry!

Der Podracer von Andreas Troll

newsflash news

MELODIEN FÜR MILLIONEN

Wer kennt nicht Super Marios einzigartige Erkennungsmelodie? Oder wem klingen nicht noch immer die Gesänge der Yoshis in den Ohren? Wer war nicht beeindruckt von den symphonischen Orchesterklängen des Lylat Wars-Soundtracks? Und wem läuft nicht allein beim Gedanken an die klassischen Melodien aus den Zelda-Spielen ein wohliger Schauer des Erinnerns über den Rücken? Tausende wunderbarer Melodien, Stunden um Stunden herrlicher Klänge begleiteten Euch in den vergangenen Jahren während Eurer Erforschung der Nintendo-Welten! Wir haben daher für Euch das ultimative Sound-Paket geschnürt – **wir verlosen 10 CD-Surprise-Paks!** Doch um in den Besitz dieser melodiösen Perlen zu gelangen, müßt Ihr auch etwas tun: **Wir wollen, daß Ihr Eure Lieblingsmelodie selbst vortragt! Wie? Spielt sie auf irgendeinem Instrument – oder singt sie vor, pfeift sie oder blast sie auf dem Kamm! Euren musikalischen Vortrag nehmt Ihr auf Cassette auf und schickt diese an die bekannte Nintendo-Adresse Eures Landes!** Einsendeschluß ist der 30.12.1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Spaß beim Aufnehmen – und viel Glück!

MARIO IM NEUEN KLEID

Hier ist Euer unglaublich günstiges Ticket für die dritte Dimension und das Portal in Miyamotos Wunderwelt: Im **Nintendo64 Mario Pak** findet Ihr die Nintendo64-Konsole mit dem eingebauten 4-Spieler-Adapter, den Controller mit dem analogen 3D-Joystick und das Spiel aller Spiele: **Super Mario 64**, eines der besten Videospiele aller Zeiten (wie auch die Fachpresse urteilt). Und das beste am Nintendo64 Mario Pak ist: Es ist supergünstig! In Deutschland zum Beispiel kostet es nur **DM 249,–** (unverbindliche Preisempfehlung). Das heißt, Ihr bekommt alles, was Ihr für eine heiße Videospiel-Session braucht – zu einem absolut umwerfenden Aktionspreis, wie er bislang einmalig ist!

HILFE FÜR DIE AFFENBANDE

Ihr habt Euch schon auf die ersten goldenen Bananen gefreut, und tappt nun seit Stunden im virtuellen Dschungel umher? Und jetzt laust Euch fast der Affe, weil Ihr nicht weiterkommt? Dann braucht Ihr dringend die professionelle Hilfe der Nintendo-Spieleprofis! Der offizielle **Donkey Kong 64**-Spieleberater enthält alles, was ein erfolgreicher Bananen-Sammler braucht:

- Alle **Levelmaps** – detailliert, übersichtlich und mit sämtlichen Fundorten der versteckten Goldenen Bananen!
- Brillante **Screenshots** und hilfreiche **Tips**, wie Ihr selbst die kniffligsten Stellen im Spiel mit Leichtigkeit meistert!
- Einen achtseitigen **Atlas** mit den **Übersichtskarten** zur Donkey Kong-Insel und King K. Rools schwimmender Festung sowie vielen weiteren Infos!

- **Original-Illus** und Artwork!

Das randvolle, vierfarbige und 124 Seiten starke Buch – der offizielle **Donkey Kong 64-Spieleberater** von den Nintendo-Profis – ist ab Mitte Dezember bei Eurem Nintendo-Händler erhältlich!

POKÉMON 2000

Seit Oktober 1999 haben Tausende von Game Boy-Spielern die wundersamen Wesen in ihre Herzen geschlossen und sich zum Ziel gesetzt, alle 150 Pokémon zu fangen, zu trainieren und im Pokédex einzutragen. Doch erfolgreiche Trainer haben nicht nur stets ihren Pokédex dabei, sondern auch einen praktischen **Terminkalender**, in dem sie alles gewissenhaft eintragen. Laßt Euch daher – wie jeder andere Trainer auch – vom **offiziellen Pokémon-Timer** Tag für Tag durch das **Jahr 2000** begleiten! Hier findet Ihr außerdem Ashs Action-Box, Prof. Eichs Tech-Tips, Rockos Koch-Corner und Team Rockets Ätz-Ecke!

Weiterhin besitzt der Timer auch **coole Features** wie Flirtpostkarten, Ihr könnt „Steckbriefe" Eurer besten Freunde anlegen und, und, und... Wer seine Kenntnisse in Sachen Pokémon auf die Probe stellen will, der findet knifflige Fragen auf jeder Seite des Timers, die sich rund um das Thema Pokémon drehen. (Nicht schummeln und vorher die Antworten lesen!!!) Tonnenweise Infos, Gags und Original-Illustrationen: Der **multifunktionale, vierfarbige und offizielle Pokémon-Timer** liegt im Dezember beim Händler kostenlos für Euch bereit!

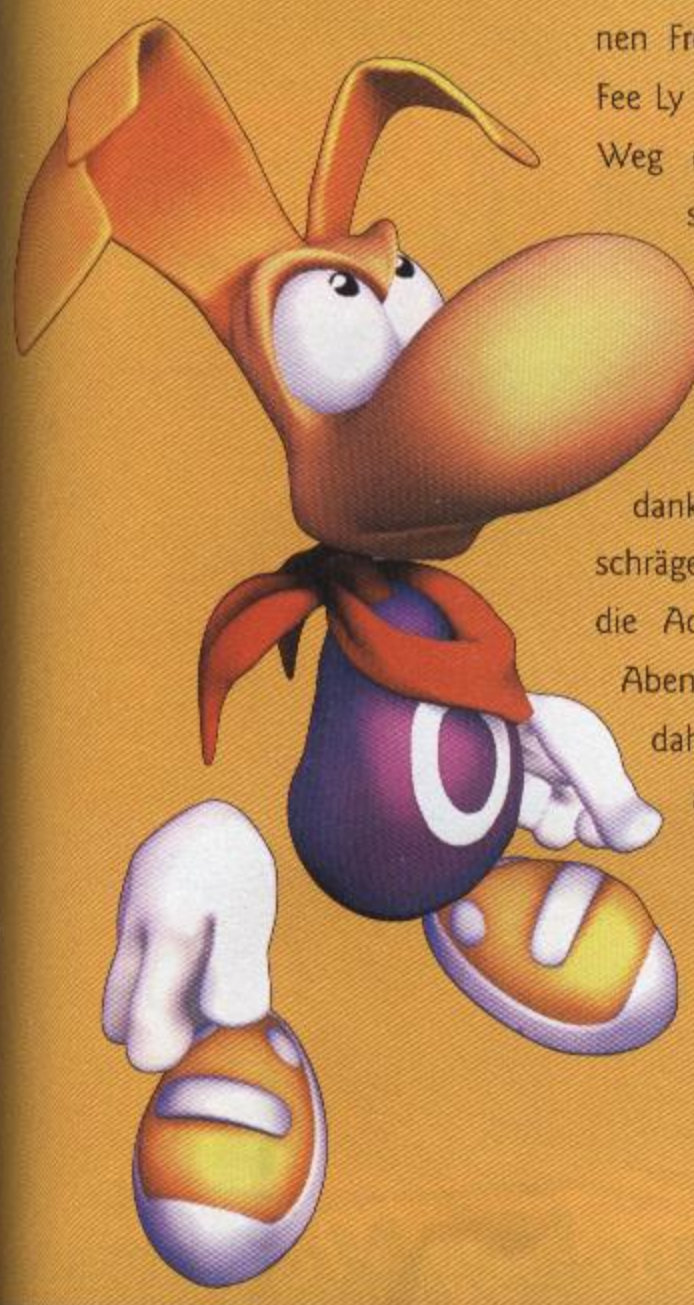
DIE AFFEN DIE PACKUNG

Ein fulminantes Comeback im famosen **Fun-Pack**: Donkey Kong, der bekannteste Affe der Welt, kehrt nicht nur in seinem größten und umfangreichsten Abenteuer zurück, sondern er bringt auch noch eine Nintendo64-Konsole, den ergonomisch geformten Controller und ein Nintendo64 Expansion Pak für noch brillantere Grafik und noch coolere Sounds mit! Mit dem **Donkey Kong 64-Pak** habt Ihr alles, was Ihr braucht, um Rares neuesten Rundumschlag in Sachen Action, Gameplay und Originalität in exzellenter Qualität zu erleben!

Auf Euch warten acht riesige Welten, ein wahres Feuerwerk an grafischen Effekten und ein Spiel voller schräger Gags und cooler Kongs! Jede Menge knifflige Situationen und unzählige Minispiele werden Euch lange Zeit an die Konsole fesseln – und Ihr erlebt ein **furioses Primaten-Comeback!**

AUF DER FLUCHT...

...ist einer der schnellsten Charaktere, die je auf Eurem Bildschirm herumgeturnt haben: **Rayman**! Und es ist ja auch kein Wunder, daß der arme Kerl die (eigentlich nicht vorhandenen) Beine in die Hand nimmt und rennt, rennt, rennt... Denn immerhin wollten ihn widerliche Aliens an einen galaktischen Zoo verhökern, und wer läßt sich schon gern lebendig ausstellen? Eben! Auf der Suche nach seinem verlorengegangenen Freund Globox und der süßen Fee Ly dürft Ihr ihm helfen, sich den Weg durch ein fremdes Sonnensystem zu bahnen – vorbei an bizarren Welten mit den schrägsten Kreaturen, die Ihr je gesehen habt. Bei der interstellaren Flucht kommen dank abstrusester Situationen und schräger Gags weder der Spaß noch die Action zu kurz! Für die All-Abenteurer unter Euch haben wir daher ein nahezu astronomisch abgefahrenes Gewinnspiel.



Und das könnt Ihr gewinnen:

1. Preis

Eine **Nintendo64-Konsole mit einem Airbrush-Motiv** von Rayman inklusive dem aktuellen Spiel **Rayman 2 – The Great Escape**

2+3. Preis

je ein Spiel **Rayman 2 – The Great Escape**

4-10. Preis

je ein **Nintendo Überraschungs-Paket**

Ihr müßt nur die Frage richtig beantworten, und schon habt Ihr die Chance, einen dieser coolen Preise zu gewinnen!

Und hier ist unsere Frage:

Wie heißt der Erfinder von Rayman?

Schreibt den Namen auf eine Postkarte und schickt sie an die bekannte Nintendo-Adresse Eures Landes, Kennwort: „Rayman". **Der Einsendeschluß für Eure Antworten ist der 30. 12. 1999**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.) **Viel Glück!**

DAS RUMPELN DES HANDHELDS

Was für das Nintendo64 erfolgreich ist, das ist nun auch auf dem Game Boy Color ein aufregendes, nervenaufreibendes Ringen um wertvolle Sekunden! Mit *Star Wars:* Episode I Racer für das Handheld mit dem Farbdisplay begebt Ihr Euch auch auf der tragbaren Konsole in die Weiten der *Star Wars*-Galaxie und nehmt teil an halsbrecherischen Rennen um die besten Plätze, nein, um den ersten Platz beim heißen Podracing! Und das realistische Racing-Feeling wird absolut authentisch spürbar, denn ***Star Wars:* Episode I Racer** ist als eines der ersten Spiele auf der brandneuen **Rumble Cartridge** spielbar! So könnt Ihr auch auf der tragbaren Konsole jede Kollision spüren – je härter Ihr mit dem Podracer auf einem Objekt oder einem Konkurrenten aufschlagt, desto mehr vibriert Euer Handheld! In ***Star Wars:* Episode I Racer** geht Ihr zunächst als Anakin Skywalker ins Rennen, um nach und nach immer mehr Charaktere für die heißen Jagden um den ersten Platz freizuspielen. Auf acht Planeten (darunter Tatooine, Ando Prime und Mon Gazza), 20 verschiedenen Pisten und via Universal Game Link-Kabel im Duell gegen einen Freund – auch auf dem Game Boy Color erlebt Ihr all die Spannung, die Ihr aus dem aktuellen *Star Wars*-Film kennt!

CLUB Nintendo®

RETTET DIE ABOS!!

Das Club Nintendo "Power Abo" kost … Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahm
und beinhaltet die Versandkosten fü… …er-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restliche
fünf Ausgaben Eures Abos im zwei… …s Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.
Jede Verläng… …nnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

final stage

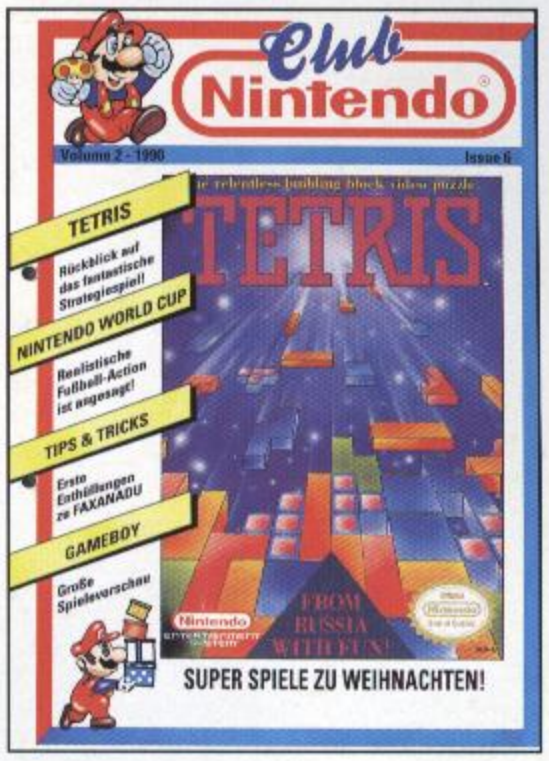
Damals... Nintendo-Klassiker!

Die sechste und damit für 1990 letzte Ausgabe des Club Nintendo-Magazins bot wieder eine reichhaltige Auswahl an Software-Highlights! Den Schwerpunkt bildeten dabei zwei der NES-Klassiker: Super Mario Bros. 2 und der Knobel-Spaß Tetris. Weiterhin wurden für das NES Solar Jetman, Super Off Road, Pin-Bot und Snake Rattle'n'Roll unter die Lupe genommen.

Selbstverständlich gab es auch Artikel über alle aktuellen Game Boy-Spiele, wobei dem fantastischen Super Mario Land besondere Aufmerksamkeit zuteil wurde. Weiterhin waren unter anderem Berichte über Fortress of Fear, The Amazing Spiderman, Revenge of the Gator, Blades of Steel und Castlevania zu lesen.

In der Rubrik Tips und Tricks fand man Hilfe zu The Legend of Zelda, Super Mario Land, Teenage Mutant Hero Turtles und Faxanadu.

Am Schluß des Club Nintendo-Magazins waren wie üblich die High-Scores abgedruckt, in denen Spieler-Bestleistungen bei The Legend of Zelda, Tetris und vielen anderen aktuellen Spielen verglichen wurden. Die Leserbriefe, in denen Leser aus ganz Europa die Spiele lobten oder Kritik übten, bildeten den Abschluß dieser Ausgabe.



DR. MARIOS tech talk

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe den Begriff ANTI-ALIASING näher gebracht haben, wollen wir uns diesmal mit der BILINEAREN INTERPOLATION beschäftigen.

Unter **BILINEARER INTERPOLATION** versteht man eine Technik, mit deren Hilfe Oberflächen dreidimensionaler Objekte realistischer dargestellt werden können. Die Farben nebeneinander liegender Pixel werden so gemischt, daß der Eindruck entsteht, daß es sich um eine strukturierte Oberfläche handelt.

OUTLOOK

im nächsten Heft...

Starcraft 64

Das preisgekrönte PC-Echtzeit-Strategiespiel jetzt endlich in voller Dreidimensionalität auf dem Nintendo64! Kämpft in spannenden Raumschlachten zwischen Mensch, Protoss und Zerg – auch im 2-Spieler-Modus!

Alice in Wonderland

Einer der größten Klassiker der Weltliteratur nun als bezauberndes Game Boy Color-Spiel! Erkundet zusammen mit der kleinen Alice eine wundersame Welt voller sprechender Teekannen und watschelnder Spielkarten!

Game & Watch Gallery III

Die erfolgreiche Game Boy-Reihe mit Klassikern geht in ihre dritte Runde! Stellt Eure Geschicklichkeit und Euer Können einmal mehr unter Beweis – zusammen mit Mario, Luigi und vielen anderen Nintendo-Stars!

YOSHI'S KOP

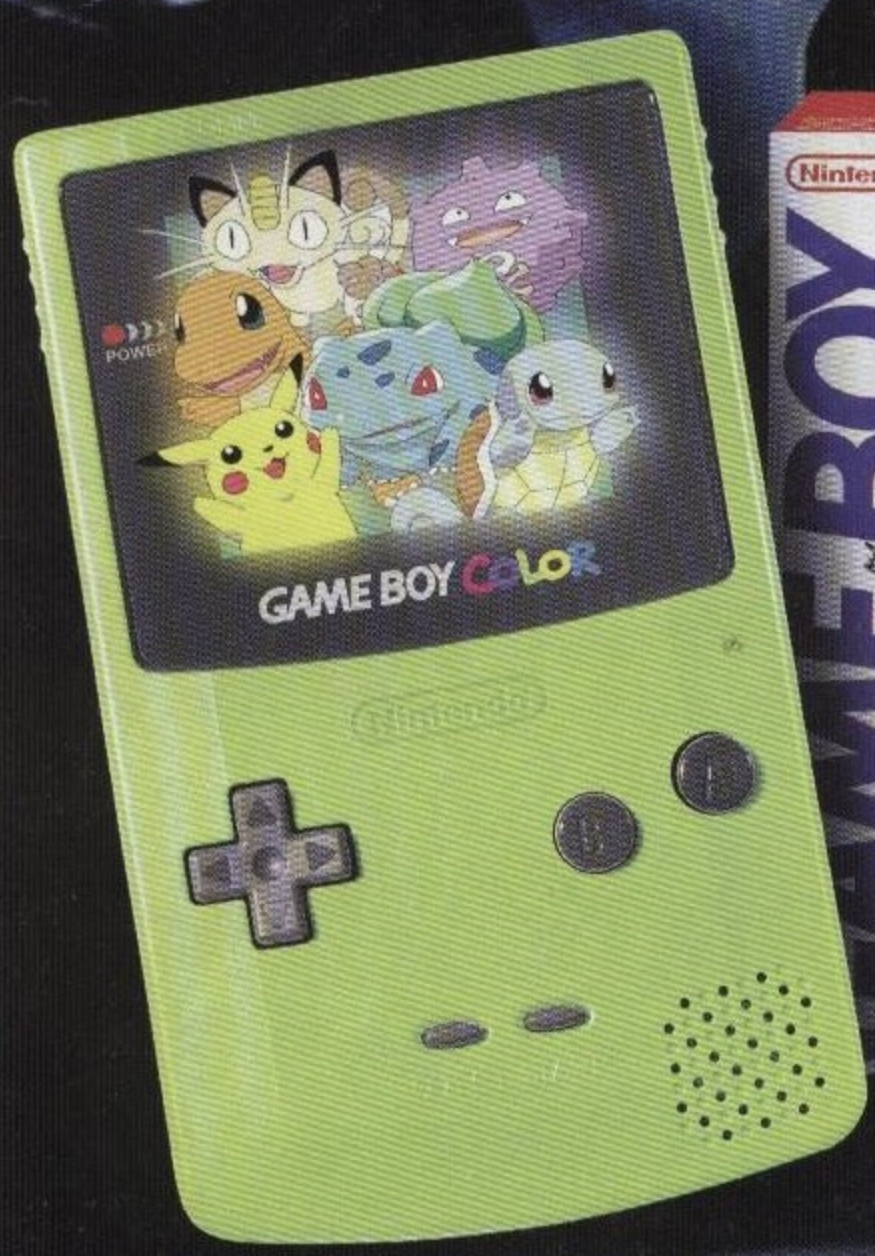
SCHÜTZE
(23.11. – 21.12.)

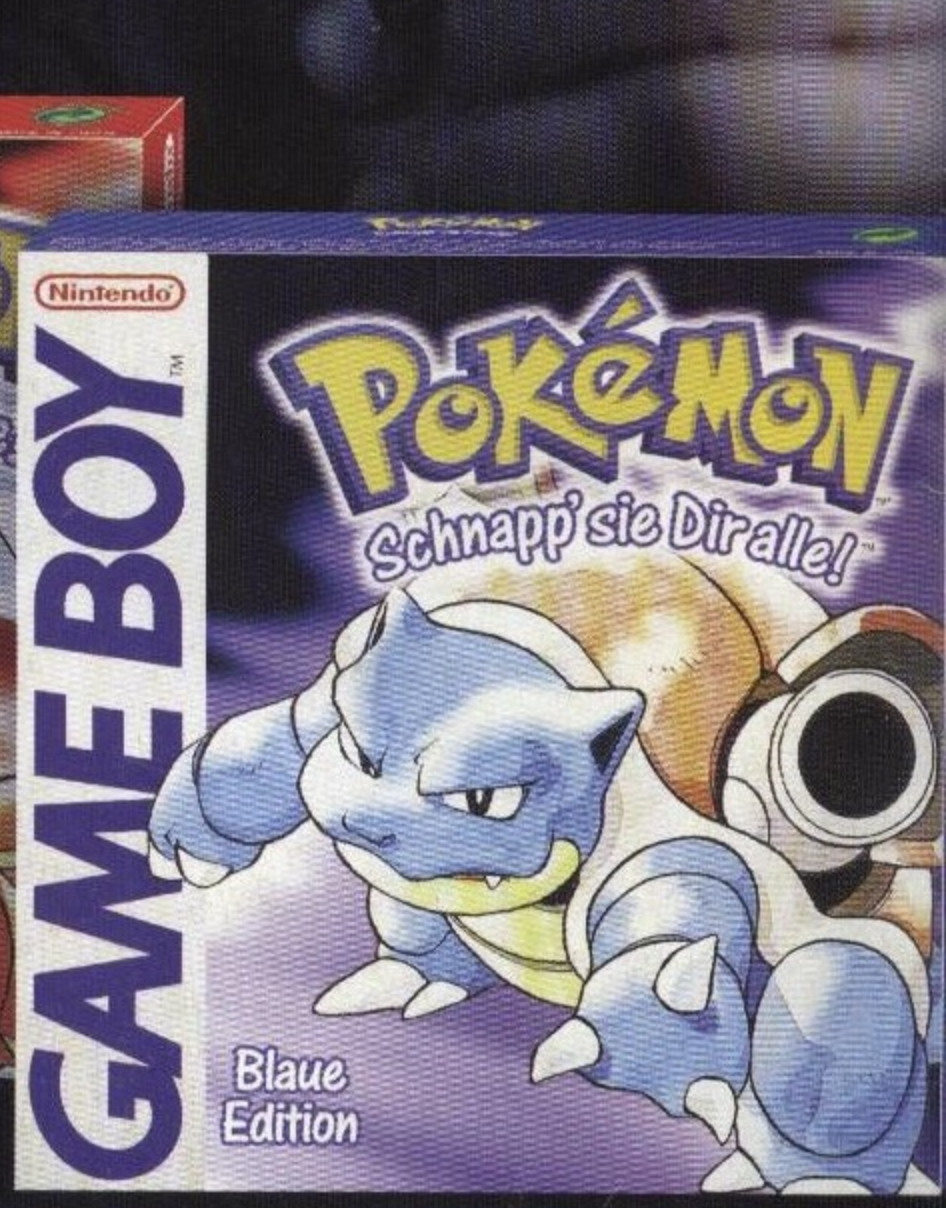
Das Wesen des Schütze-Menschen kann man mit nur einem Wort beschreiben: „treffsicher". Daher spielt ein Schütze natürlich auch meistens Spiele, bei denen ihm in punkto Treffsicherheit alles abverlangt wird. Bei Shoot'em Ups im Stile von Jet Force Gemini oder Fußball-Simulationen wie International Superstar Soccer 98 kommen seine Fähigkeiten besonders zum Tragen. Da ihm dieses Talent aber auch bei kniffligen Plattformsprüngen hilft, landen bei ihm nicht selten Jump-'n'Runs à la Rayman 2 – The Great Escape oder Banjo-Kazooie im Modulschacht.

STEINBOCK
(22.12. – 20.01.)

Der Steinbock ist ein sehr beharrlicher Zeitgenosse. Wenn etwas nicht sofort klappt, wird so lange ausprobiert, bis das gewünschte Ziel erreicht ist. Daher mag er Spiele, in denen viele Rätsel zu lösen und versteckte Dinge zu entdecken sind – Shadowgate 64 – Trials of the four Towers und sämtliche Teile der Zelda-Saga können ihn stundenlang vor dem Bildschirm fesseln. Wenn ihm einmal gerade nicht nach Rätseln zu Mute ist, befaßt er sich am liebsten mit strategischen Denkspielen wie Command & Conquer.

HAB ICH EUCH!





EXKLUSIV FÜR DEN GAME BOY™

FEEL EVERYTHING EVERYWHERE

*©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™&® are trademarks of Nintendo Co., Ltd ©1999 Nintendo

Nintendo®